任天堂公式ガイドブック

企画編集／エイプ・小学館

Nintendo

ゼルダの伝説

神々のトライフォース

ゼルダの教科書

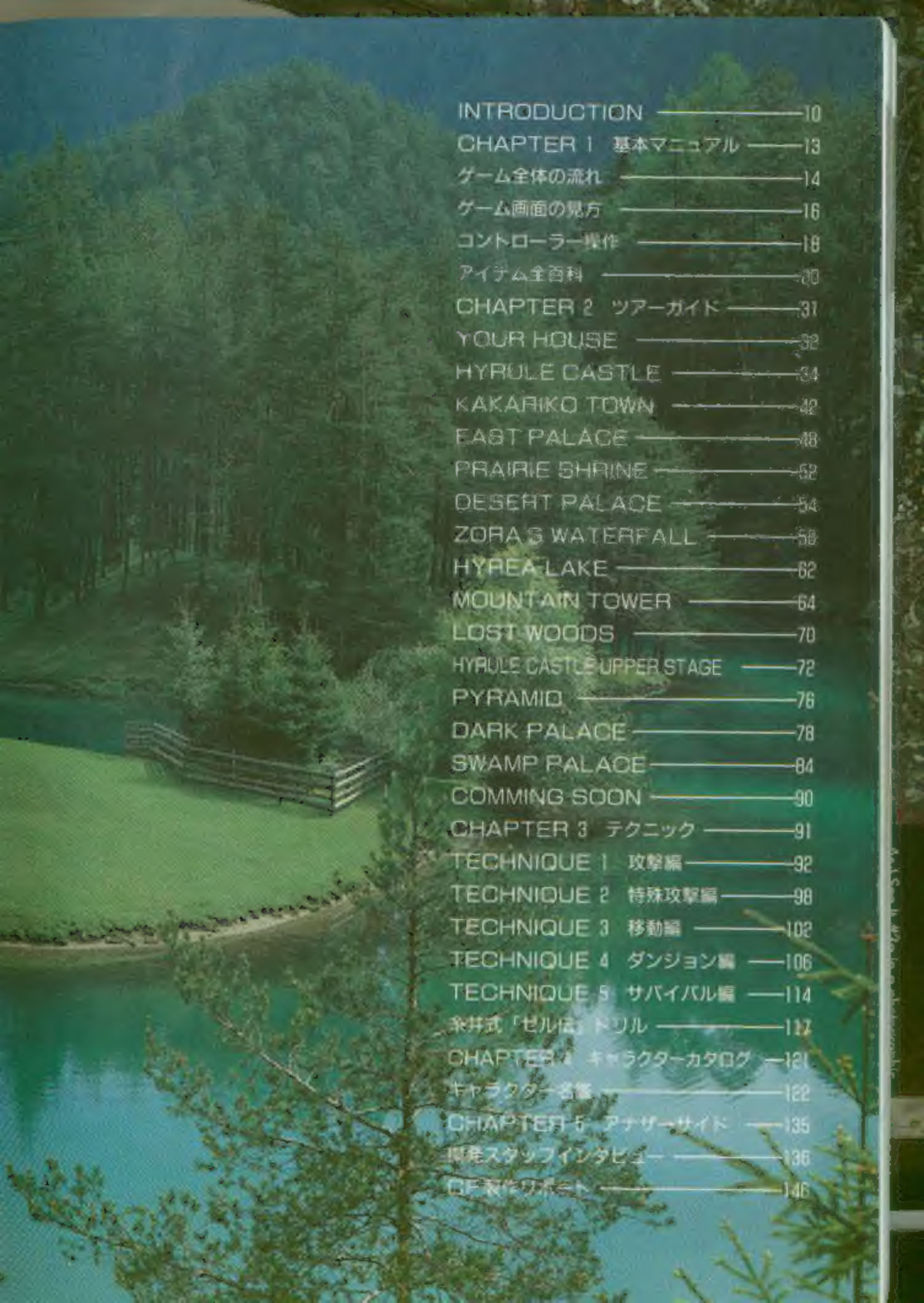
めきめき実力がつく糸井重里式「ゼル伝」ドリル収録

小学館

SUPER FAMICOM

ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	緑服
燃	割	ー	ラ	2	1
K	K	止	金	8	1
燃	K	ス	ラ	4	1
燃	凍	止	ラ	8	1
燃	凍	止	金	32	2
ー	ー	ー	矢	16	1
ー	ー	ー	矢	8	1
K	K	K	金	4	1
K	凍	K	ー	1	1
燃	K	止	ー	2	2
ー	ー	ー	ー	48	1/2
ー	ー	ー	ー	16	1
ー	ー	ー	ー	ー	1
ー	ー	ー	ー	60	1
ー	ー	ー	ー	28	2
ー	ー	ー	ー	32	2

＊ボスのデータは状態によって変化。

					1
					3
					1
					1/2
					1
					1
					1
					1
					1
					1
					1
					1/2
					ー
					1
					ー
					1/2

ルビー

任天堂公式ガイドブック

企画編集／エイプ・小学館

Nintendo

ゼルダの伝説
神々のトライフォース

CONTENTS

INTRODUCTION

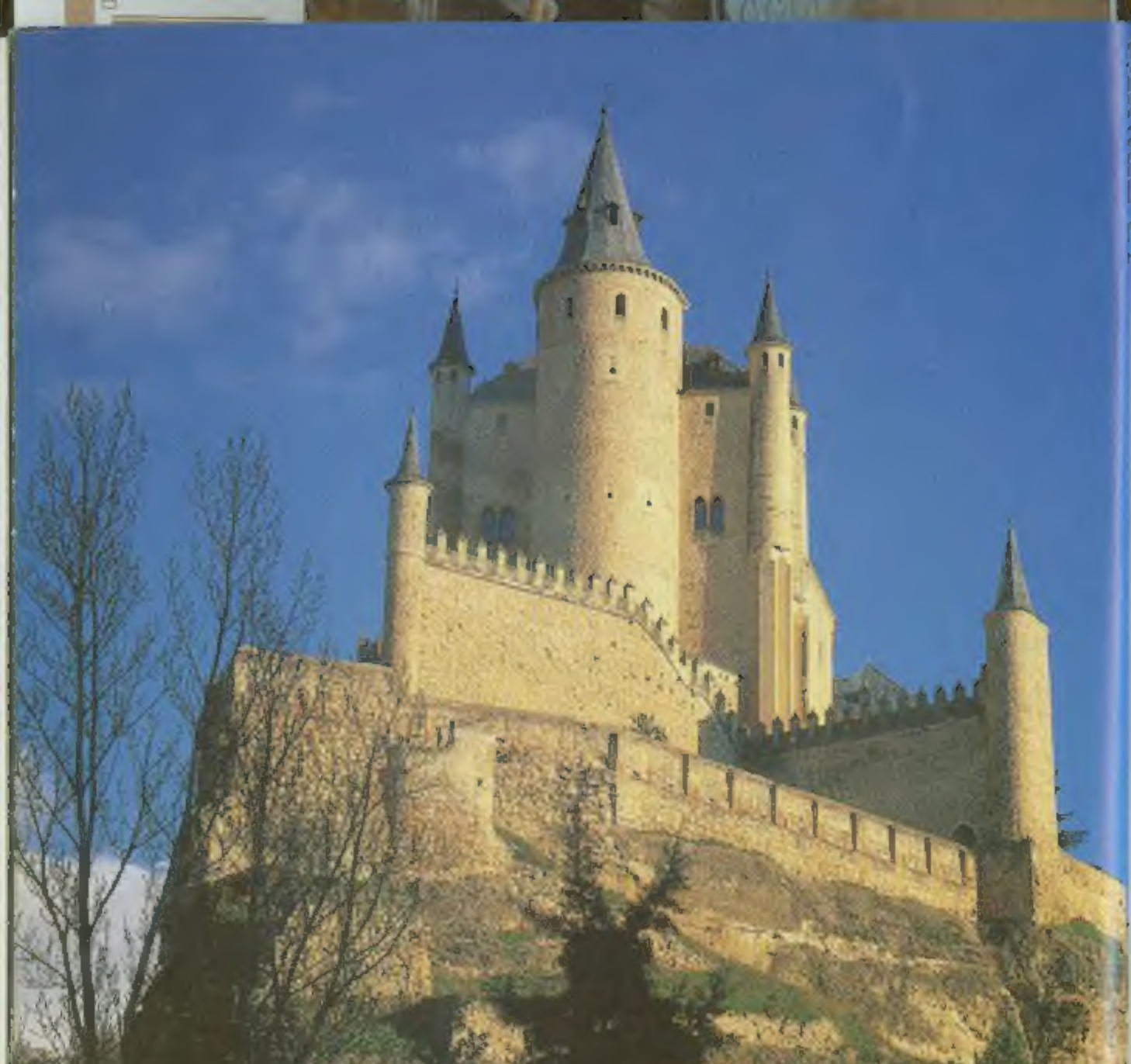
遥かなる昔のこと、神々はこの世界を創造され、その力の証として黄金の聖三角体、トライフォースを残されたという。「力を支配する者」「知恵を司る者」「勇気を鍛える者」の3つの紋章を持つトライフォースは、それを受け継ぐにふさわしい者が現れるまで、人々の気づかぬ聖地で眠っていた。

「天下る何処かに黄金の力有り

　触れそめし者の望み神に届かん。」

それはここハイラルの地に伝わる言葉である。黄金の力、つまりトライフォースを手にすれば望みがかなうという言い伝えに憧れた者たちは、我さきにと聖地を探し求めた。しかし、こともあろうか聖地の入口を開き、自らは善悪の判断ができないトライフォースに触れたのは、盗賊団の首領ガノンドロフ。まさにこのとき、邪悪の王ガノンが誕生した。

やがてガノンの邪気はハイラルにも広がり、不吉な出来事が次々に起こるようになった。そこでハイラルの王は7人の賢者と騎士団を呼び集め、悪の原因を封印するよう命じた。

ハイラル人は神のお告げにより、トライフォースをかどわかす魔を倒す力を持つ剣マスターソードを作り、それを唯一使うことのできる真の勇者を探した。しかしガノンの邪気の勢いは勇者の出現を待たずに王宮まで迫り、壮絶な戦いが繰り広げられた。多くの犠牲のあと賢者はやっと封印を成功させ、後に「封印戦争」と呼ばれるこの戦いは終わった。再びハイラルに平和が戻ったのだ。

大いなる犠牲をはらい勝利を手にした封印戦争から数世紀、ハイラルには平和があり、その平和は永遠かのように思われていた。

そんなある年に、疫病やかんばつなどの災いがよく起こるようになった。魔法では解決できず、封印にも変わりがない……人々はただただ神に祈るしかなかった。そこへ突然、アグニムという男が現れ、不思議な魔法を使って災いをしずめてしまった。平和を呼び戻した彼は英雄となり、司祭として城へ迎えられた。しかし、それがやがてハイラルに新たな災厄をもたらすこととなった。

アグニムは与えられた権力を思うままに使うようになり、人々の間では悪いうわさが絶えなかった。彼は王を退け王位を奪おうとしている、毎晩のように怪しげな儀式をしている、など……。誰がこのとき古い伝説の中にいた邪悪の王ガノンを考えただろうか。そう、ガノンが戻ってきたのだ。

大雨がハイラルを打ちつける不吉な夜。「助けてください……私の名はゼルダ……」夢の中に語りかけてきた女の子の声。この声とともに、新しい戦いが、そして新しい伝説が始まろうとしている。

CHAPTER 1
BASIC MANUAL

ゲーム全体の流れ

●まずは主人公の名前を決めよう

名前登録

最大4文字まで

▲ひらがな、カタカナ、ローマ字の中から4文字まで。長い冒険を共にするんだからカッコイイ名前にしよう。

プレーファイル選択

●全部で3つのファイルでプレー

状態が一目瞭然!

●装備している武器・防具

主人公の現在装備している服と剣と盾を表示。さらなるパワーアップをめざせ。

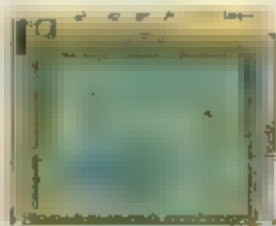
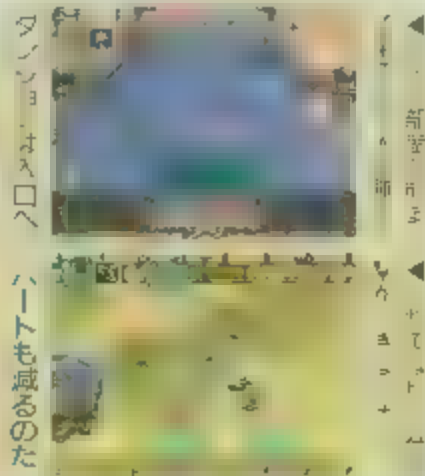
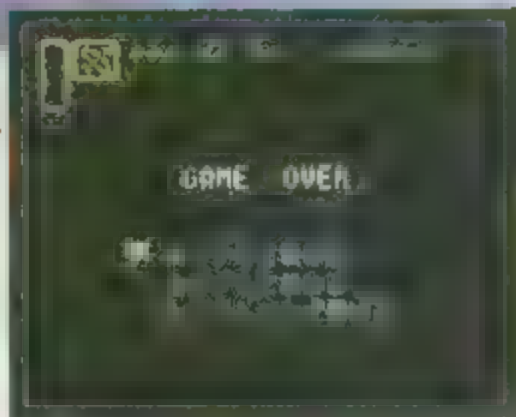
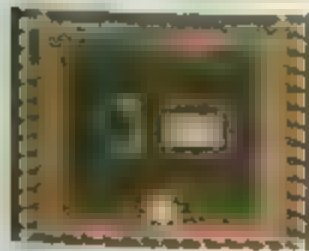
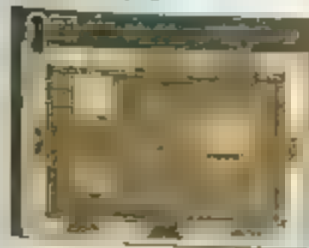
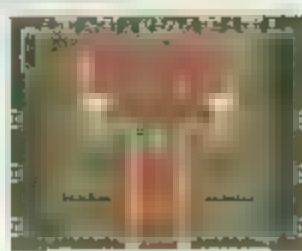
●ハートの数

ライフゲージのハートは、最高20個まで増やすことができるぞ。全部見つけよう。

コピーモード

◀予備のファイルを作っておけば、もしものときも安心なのだ。

キルモード

◀最初からやりなおしたい、そんなときはスパッとファイルを消去。

ゲーム画面の見方

◆メイン画面

1 魔法メーター
魔法パワーの残量を緑色のメーターで表示。

2 アイテム
現在Yボタンで使用可能なアイテムを表示。

3 ルピー
現在所持しているルピーの数。最高999ルピーまで持つことができる。

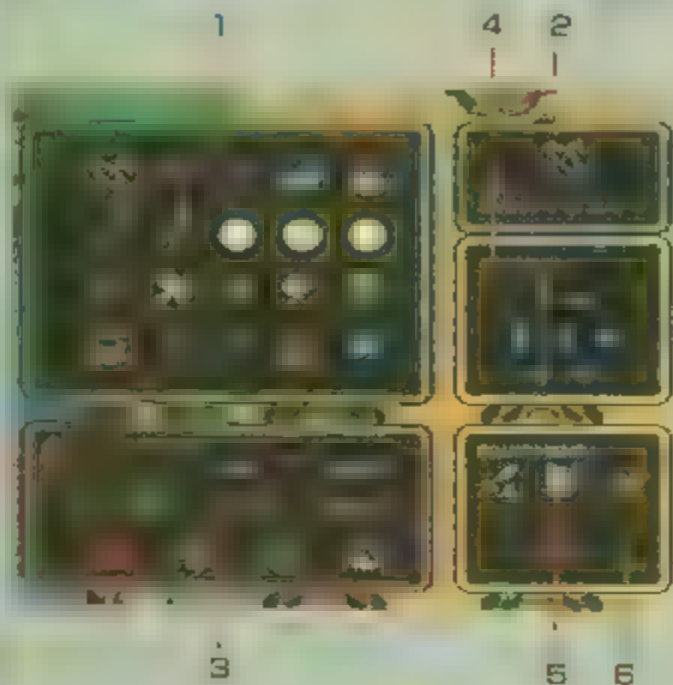
4 爆弾
現在所持している爆弾の数。最初は10個まで持つことができる。

5 矢
現在所持している矢の数。最初は30本持つことができる。ただし、弓が無いと矢は使えない。爆弾と矢はあるイベントをクリアすると所持数を増やすことができる。

6 小さなカギ
ダンジョン内のカギのかかった扉を開けるカギ。各ダンジョン専用で、ダンジョン外だと数字が表示されない。

7 ライフゲージ
主人公の生命力を赤いハートで表示。ダメージをうけると減っていき、無くなるとゲームオーバーになる。

スタートボタンで切りかわる

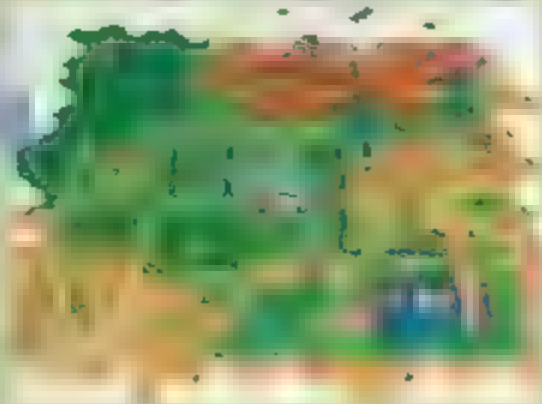
◆サブ画面

1 アイテム選択ウインドー
ゲーム中に発見した、Yボタンで使用するアイテムはここに集められる。どのアイテムを使うかこのウインドーで選択する。

2 使用アイテム名
アイテム選択ウインドーで選んだアイテムのグラフィックと名前を表示。

3 DOウインドー
現在Aボタンでおこなえる動作と、それに関連するアイテムを表示。

4 スペシャルアイテム
ダンジョン内のボスを倒すと手にはいるアイテムを表示。光の世界と闇の世界では表示されるアイテムが異なる。ゲームクリアのためには、このアイテムをすべて集める必要がある。

5 装備
現在身につけている武器と防具を表示。

6 ダンジョンアイテムとハートのかけら
ダンジョンの一種の神器、マップ、コンパス。大きなカギを見つけるとここに表示される。ダンジョン外ではハートのかけらの状態を表示している。

コントローラーのおもな操作

セレクトボタン
ゲームを一時中断して、セーブなどをおこなう。

スタートボタン
メイン画面とサブ画面を切りかえる。Yボタンで使うアイテムの選択や、スペシャルアイテムなど所持品のチェックをおこなう。

Xボタン
フィールド、およびダンジョン内のマップを表示する。マップ画面でプレーヤーの現在位置を確認できる。

Aボタン
アイテムを手に入れることによって、サブ画面のDOウインドーに表示されるさまざまな動作をおこなう。

十字ボタン
主人公を8方向に移動させる。階段を昇降したり、場所によっては飛び降りることも可能。メニュー画面でのカーソルの移動もおこなう。

Yボタン
サブ画面のアイテム選択ウインドーに並んだ色々なアイテムを使って攻撃、攻撃補助、防御、移動などをおこなう。

Bボタン
剣を振って敵を攻撃する。またメニュー画面では選択の決定するときにも使用する。一番使うことになるボタン。

このゲームではスーパーファミコンのほとんどのボタン[illegible]ことになる。少々複雑だが、一度[illegible]えてしまえばその多彩なアクションに驚くにちがいない。

使いこなそう、多彩なアクション！

[illegible]

地上やダンジョン内の段差のあるところ、穴の開いているところなどからは飛び降りることが可能。ただし、その縁に障害がない場合に限る。これをうまく使えば、いままでいけなかったところへいくことができるぞ。

[illegible]斬り

Bボタンを約2秒間押し続け、ボタンを離すと剣が360度回転し、通常の2倍の威力で広範囲の敵を攻撃することができる。ただし、ボタンを押し続けているとき移動速度が若干遅くなってしまうので、注意すること。

[illegible]

ダッシュ中にAボタンを押し続けていると、走りながら敵を倒すことができるぞ。進行方向以外に十字ボタンを押すと止まる。

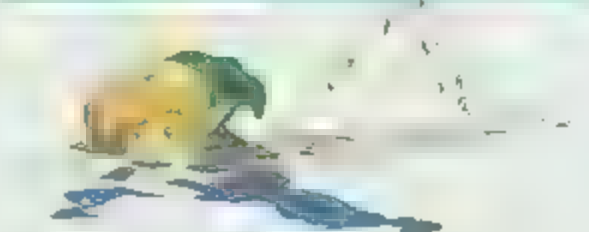
走る＆体当り　Aボ

ペガサスの靴を手に入れてあと、Aボタンを約[illegible]秒押し続けると進行方向にダッシュする。

このとき眼の前に障害物があったりするとそれに向かって体当りすることができるぞ。

[illegible]

岩や草などに近づいてAボタンを押すと、頭上にかつぎあげることができる。その状態でもう一度Aボタンを押せば、進行方向にその物を投げることができるぞ。最初のうちは草や壺など軽いものしか持てないのだ。

[illegible]

水かきを手に入れたあと、川などにはいると泳いで進むことができる。これで泳いでしか行けない場所へいけるぞ。泳ぎながら剣で攻撃したり、アイテムを使うことはできない。

CHAPTER 2

TOUR GUIDE

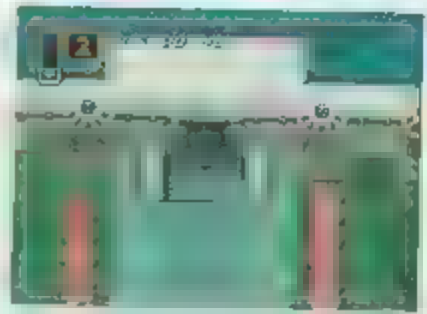
E
F
G
4
5

HYRULE CASTLE

地下通路にはおじさんが／ケガをしているみたいだ

ハイラル城の中は、ちょっとした迷路なのだ

ゼルダ姫は、地下３階の一番奥の牢屋にいるぞ

冒険の始まりともいえる、ハイフル城。なにしろ、スタートの時のリンクは、ライフのハートが3つだけ。ちょ[illegible]ちゃう。各部屋のトリックや、しつこい敵どもをものともせず進んでいくためには、ちょっとテクニックがいるぞ

▲よ〜し、入るぞ なんか、ワクワクしてきちゃったな

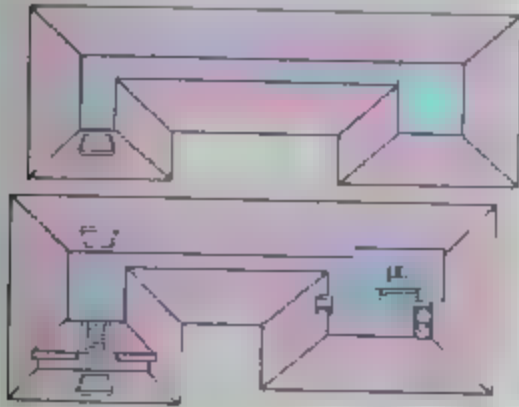
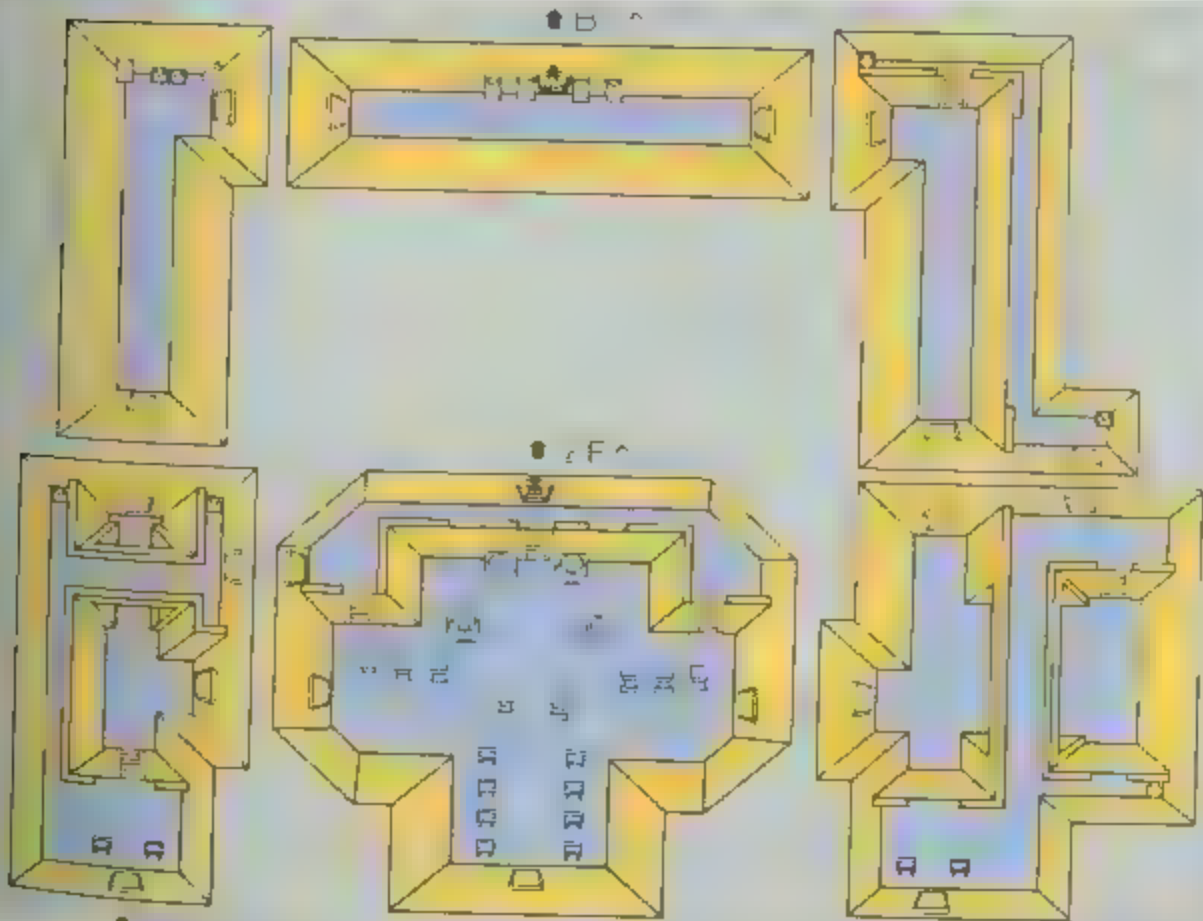
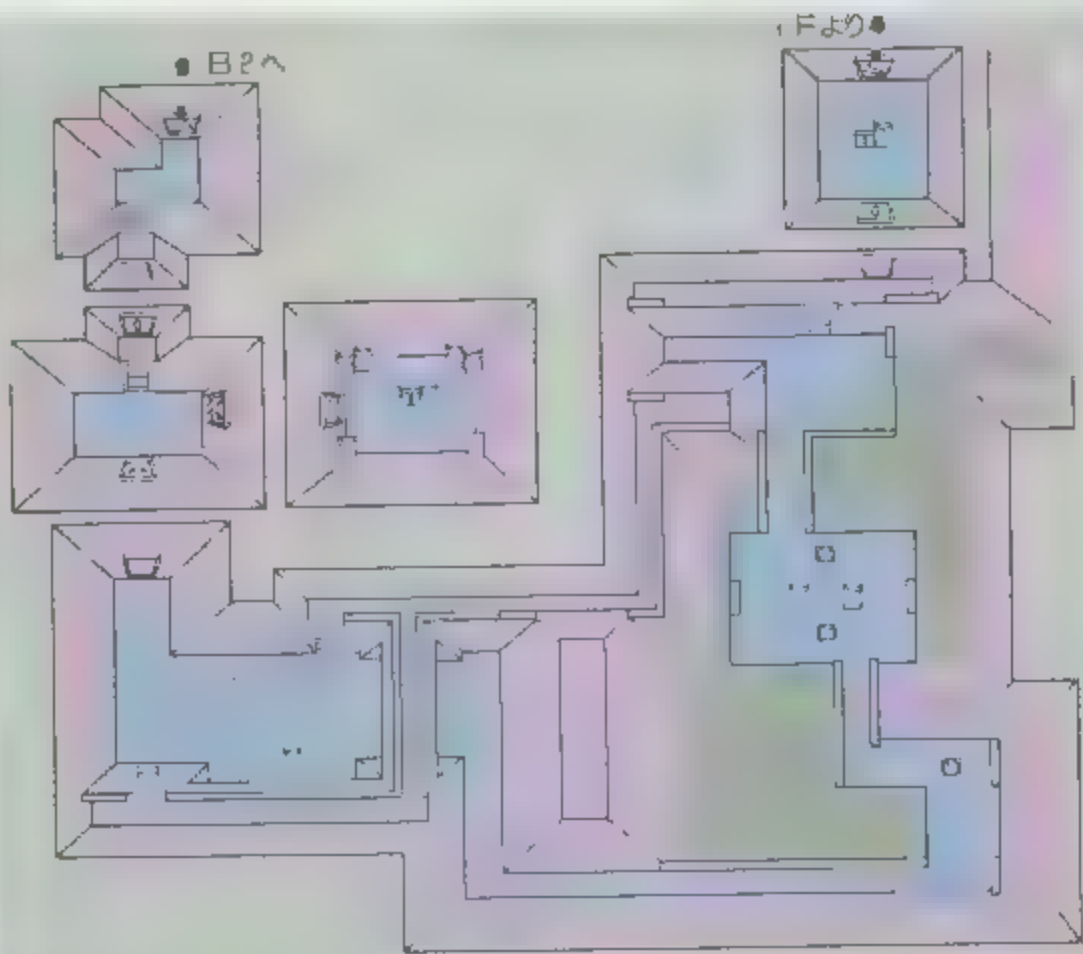
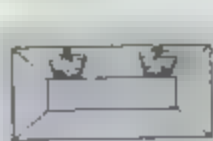
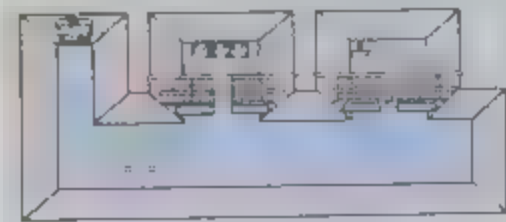
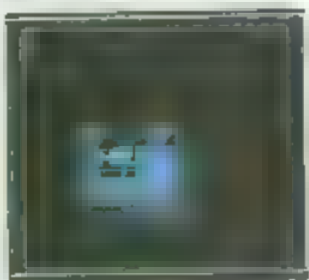
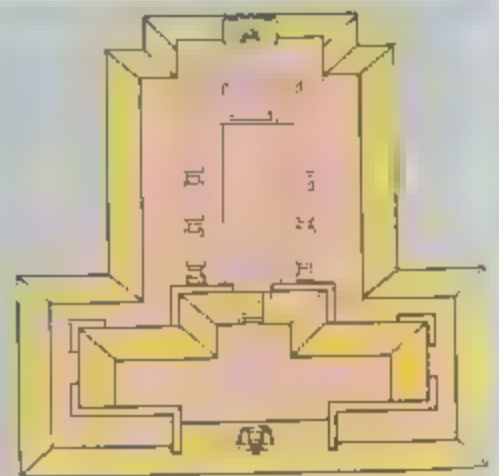
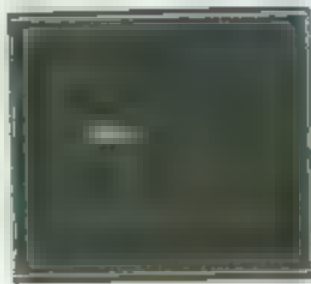
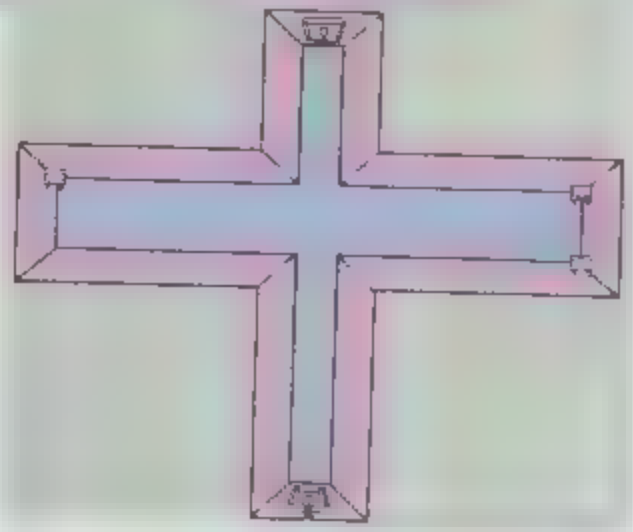
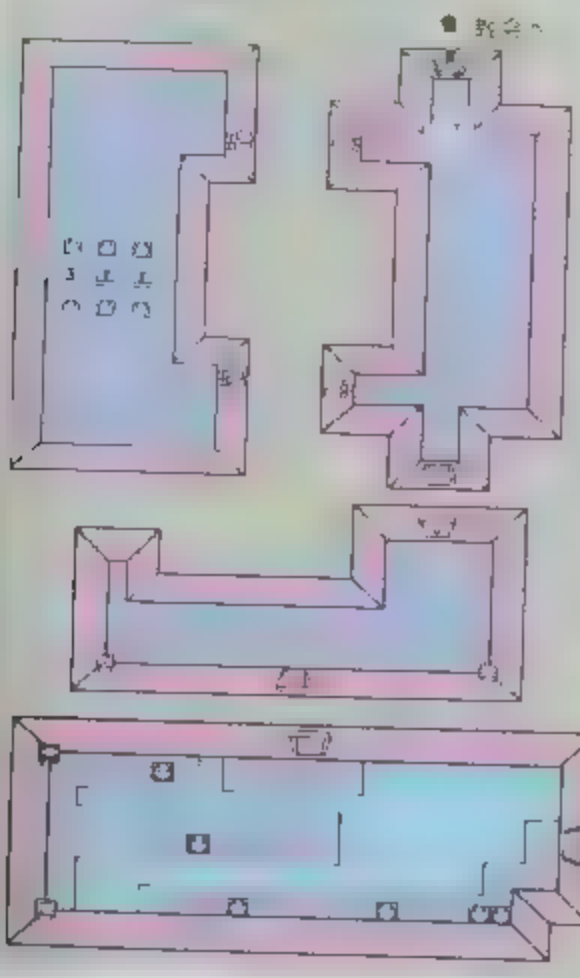
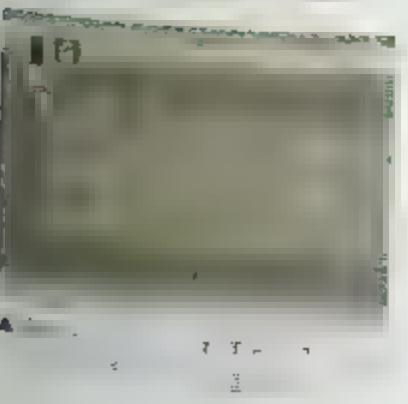
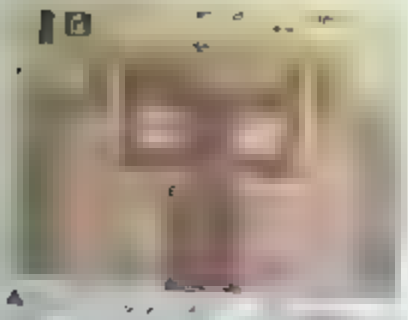
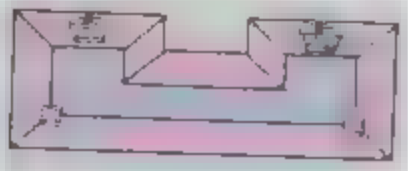
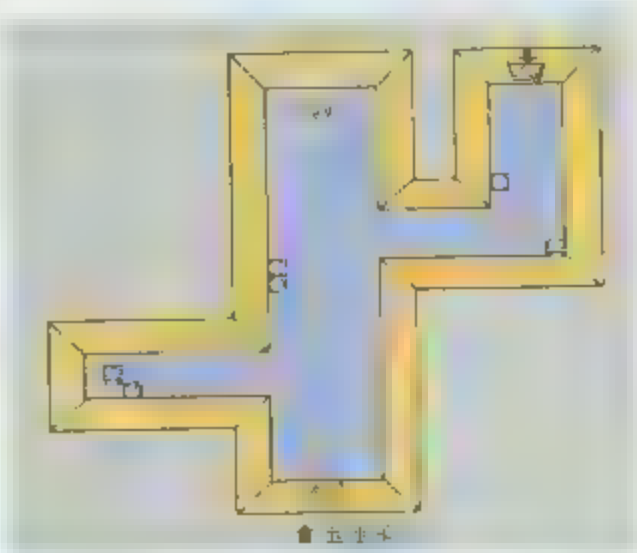
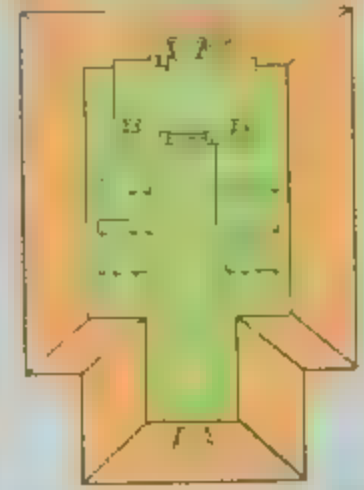
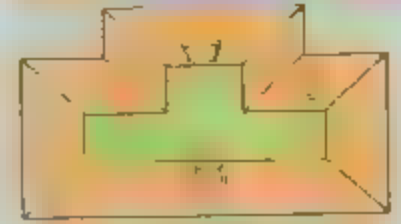
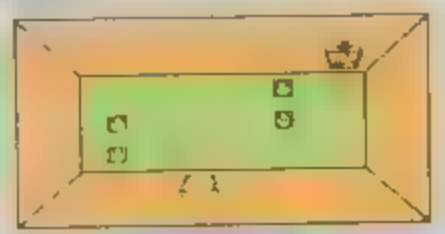
B1

▲[illegible]

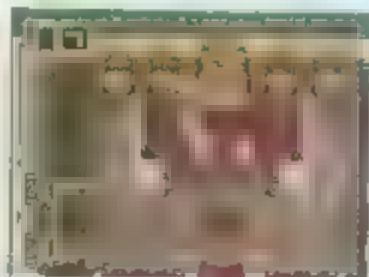
1F

B1
1Fより
B2へ
B2
B3
B2
2F
B1
B3
1Fより

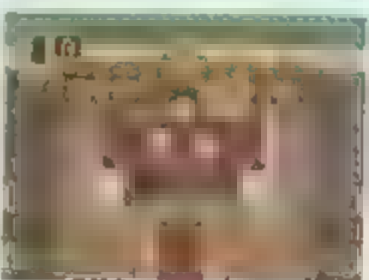
B1
HYRULE CASTLE
B1
1F

1F
1F

教会に逃げこむと神父さんが2人を待っているのだ。

神父さんの話によると、どうやらこのハイラル国には、いまだかつてない危機がせまっているみたいだ。

どうやら悪の根源になっているのは司祭アグニムは賢者の血をひく娘達をいけにえに捧げて闇の世界に送り、邪悪の王ガノンの封印を解こうとしているらしいのだ。ゼルダ姫は、7人のいけにえの最後の1人。彼女を守るためにも、ハイラルの平和を守るためにも、リンクが立ち上がらなければならないのだ。

▲ハートのうつわ。これをもらうとライフゲージのハートが増[illegible]

まずは3つの紋章を集めること。この紋章を手に入れることによって、悪に立ち向かえるマスターソードが手に入るはずだ

▲戦いの途中で、辛くなったら来て。ハート満タン技なのだ

教会から外へ。雨あがりの墓地に出て東へ向かう

墓地にはたくさんの墓石が並んでいて整然としている。草をむしって入れるところまで入ってみよう。なんだか怪しげなところがいっぱいあるけど、まだ今のリンクには[illegible]もうちょっと強くなってから、戻ってくると、きっと、もっといろんな事ができるにちがいない。

▲墓地にはアヤシイ場所がいっぱいある[illegible]のリンクには、何もできない。残念。

▲[illegible]ど、どうやって上がるの？

なぜなら、このハイラル国には、体当りするとリンゴを落とす木とか、持ち上げると下から何か出てくる石とか、不思議なものがいっぱいある

今のリンクは、まだまだ力が足りないけど、いろんな冒険をしていくうちに強くなってくるから、前半、来たところで怪しい、と思ったところがあったら覚えておいて、必ず戻ってこよう。きっと、何かがあるはずだ

ROUTE CHECK LIST

●

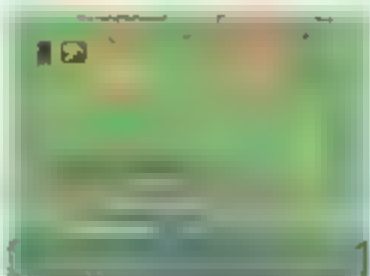
★ハイラル城の向かって右の小道で落し穴に落ちる。★カンテラと剣とたてを手に入れる。★ハイラル城のなかに入る。★宝箱からブーメランを手に入れる。★広間の北の階段から地下におりる。★城内の地図を取る。★扉が閉まる部屋では敵を倒してカギを取る。★大きなカギを取る。★[illegible]を動かす。★玉座の後ろから秘密の通路に出る。★[illegible]の扉は[illegible]ゼルダ姫が正解を教えてくれる。★教会で[illegible]を取る。★神父とゼルダの話を聞く。次の目的地はカカリコ村。マップの×印がついたカカリコ村では長老を訪ねること。

KAKARIKO TOWN

虫取りが好きだった やさしい少年。

▲ビンを買ったあとに……虫取りあみをくれた。そ……

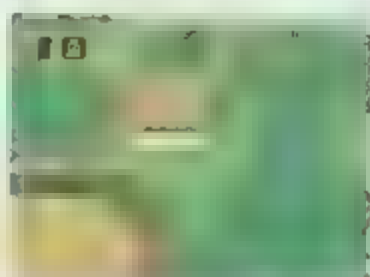
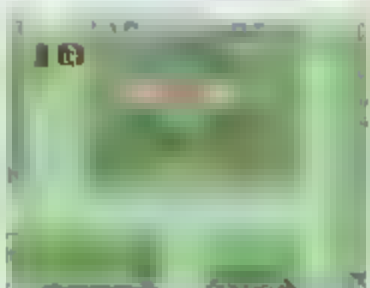
▲コイノがあれば、蜂……妖精だろうが、取れるのだ

病気がちで、あまり外で遊べない、というかわいそうな少年なぜかリンクに虫取りあみをくれる。これがあれば……の中……妖精……つかまえておけるのだ

妖精はもちろんハートを回復してくれるし、ハチもしつこい敵を追い払ってくれるかもしれないから持っていてもいい。それにしてももっとビンが欲しい。村のどこかにないかな

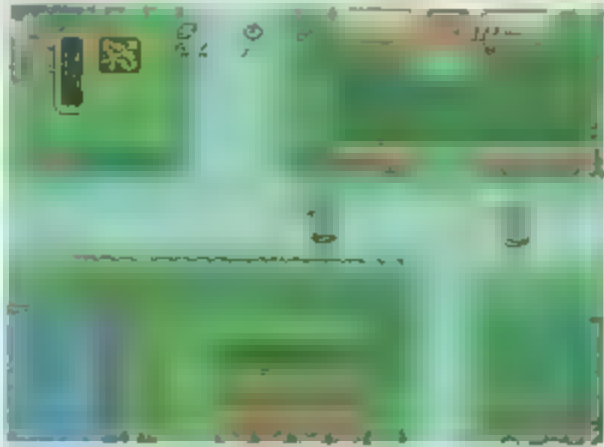
なんだか変な家が たくさんあるんだけど。

人のいない家によって、いろいろしてみるのもちょっとスリルがあって面白いのだ。にわとり持ち上げたり、いろんなところひっぱ……（犯罪では？）なにかしら、得るものがあるはず。でも、ここもリンクの今の体力ではどうにもならないところがある

たとえば、石を持ち上げられたり、体当りできたり、クイを打てたりしたら、行動範囲がグ〜ンと広がるんだけど

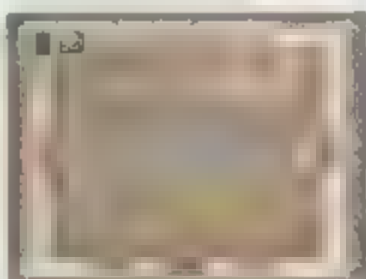
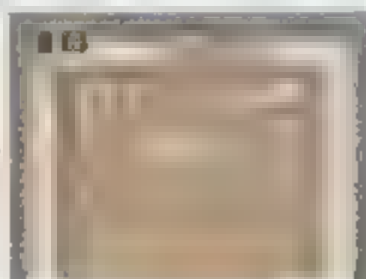
とにかく今の体力でできることを全てやったらあとは覚えておいて戻ってこよう。

▲どこから入るかわからない家 爆弾をしかけまくってみよう。

▲入りにくいけど、入ればそれなりにいいこともあります。

走れ走れ走れ、 でもダメーどうしても。

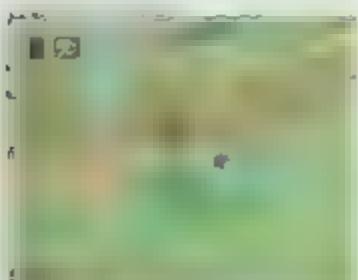
村にはいろんな人がいる。大切なことを教えてくれる人もいれば、兵隊の皆さんを呼んでしまう人もいる。地図に印をつけて長老の居所を教えてくれる子供もいれば、無言で走り去る人もいる。リンクは、まだ足が遅くて走れないけれど、どこかにあるペガサスの靴というのをはけば、あの赤帽子の人に……簡単においつけるはず。また……

▲……

カカリコ村にはいろんなお店がそこかしこ。

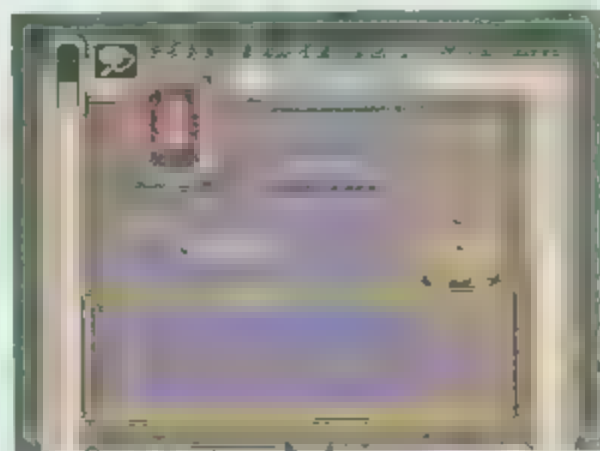
ここカカリコ村には、いわゆるふつうのお店と、あてもの屋さんと、酒場の３つのお店がある。ふつうの店では、体力回復の薬と爆弾が買える。ちなみに爆弾は絶対にきらしてはダメ。どこかで怪しい壁を見つけたら、すぐ使いたいしね。

あてもの屋さんは、20ルピーで、宝箱を開けさせてくれるギャンブル・ショップ。酒場ではおじいさんの話を聞こう。カウンターの向こうかあやしいけど、どこからか入れるはず。

▲カンが良ければとてももうかるけど、あまりおススメしない

▲酒場のカウンターの向う側は、どうやって入るのかな

一人でさみしそうなかじ屋のおじさんがいる

村の東の一角にはかじ屋さんがある。おじさんは、相棒を探しているらしい。どこにいるか、全くけんとうがつかないけれど、長い冒険の旅の中で出会うことがあったら、ここに連れてこよう。

▲洞くつもある。ちょっと入ってみましょうか

ここの壁の下にも井戸があるけど、クイがじゃまになって飛び込めない。クイをたたくものを手に入れたら、もどってきて飛び込んでみること。忘れずに。

▲ 鍛えてほしいな 相棒は まさか、闇の力に連れ去られた

取りたくても取れない謎の書の家。

村をちょっと南に下ると、またいくつかの家が立っている。そのうちのひとつが、図書館みたいな、書の家。棚の上に、なんか大切そうな本があるけど、なんだろう。読んでみたいけど、手が届かなくて取れない。せめて棚をゆらすことができたら、落ちてくるかもしれないんだけどな。虫とりアミでも取れないし、いったいどうしたらいいんだ？

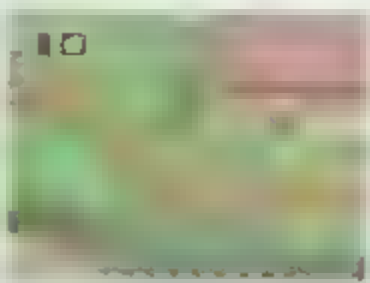
▲くやしいけど、とどかない。ああ、もう届ければな。女の子にもてるだろうし

いくつになっても
けんかばかりしてちゃ…。

書の家の並びに、兄弟の住む家がある、なんだか、ケンカして、弟を閉じこめたらしい。かわいそうなので、爆弾で壁をやぶって、弟の部屋にいってみよう
これといって何かあるわけでもないけど、を通らないと外のへんな迷路の庭にも行けない。お兄ちゃんはいつになったら、許してくれるんだろうか。

▲ とうらやましい。それにしても壁をぬりこむってスゴイ

タイムレースで、
ヨーイ ドン!

ここは、さくでつくられた迷路の中を、とにかく速くゴールまでたどり着く、と タイムレースをしているところ。15秒以内でゴールするとハートのかけらがもらえるからガンバルのだ。ところでリンクは、さくのところに・・という踏切印がついていれば、飛び越えることができるのだ。この飛び越え技を使えば、15秒は軽くクリアーできるぞ。いつかハートは全部で20個 なるはずなのだ

▲ ゲームは始ま るのだ

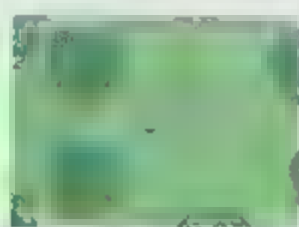
ROUTE CHECK LIST

★長老の家へ。★ブラインドの家でハートのかけら。★広場でビンを買う。★井戸の洞くつにハートのかけら。★虫取りあみ★入り口のない家の壁に爆弾。★マノオの絵画を引っぱる。★かじ屋の井戸はハンマーを取ってから。★ムドラの書は必ず取ること★酒屋のどこかに 本目のビンがある。★ゾーラの滝には何かあるらしい。★長老は東の神殿のほこらのそばにいる。★願いの滝にはべっぴんさんが。★タイムレースでハ トのかけら。★妖精、ハチはビンに入る。★マスターソ ドは森の中。★迷いの森のきのこはYで人にわたせる。

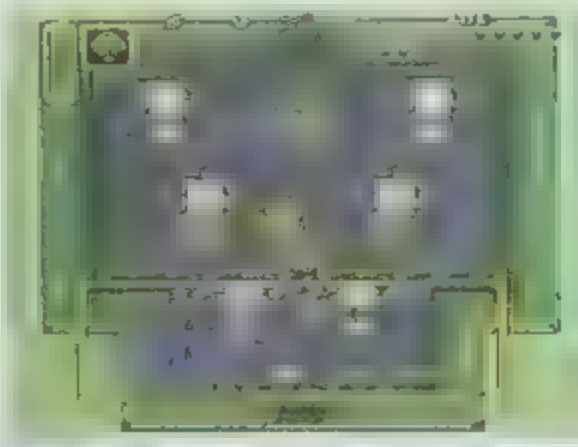
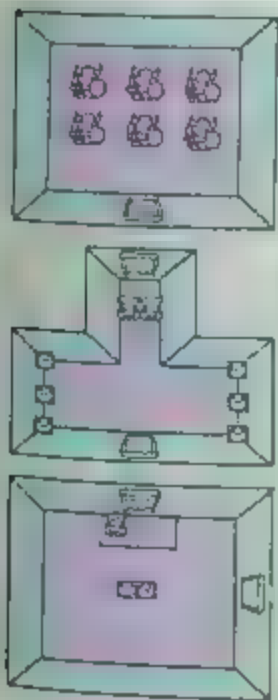
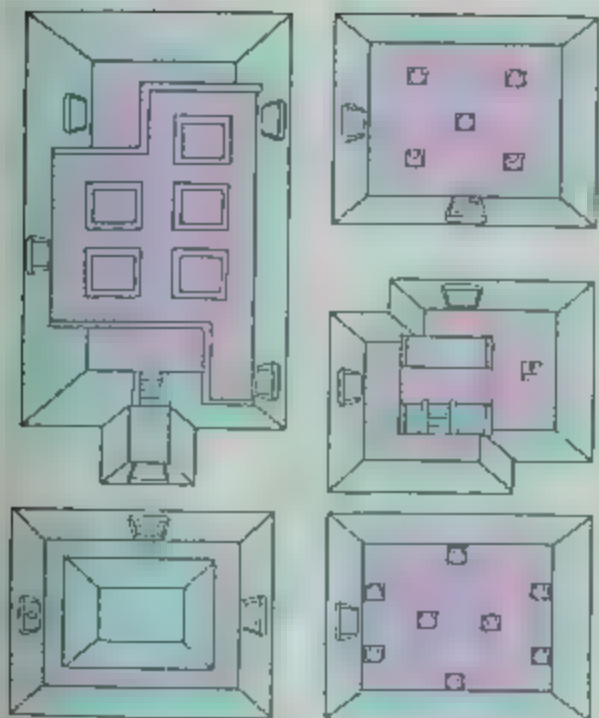
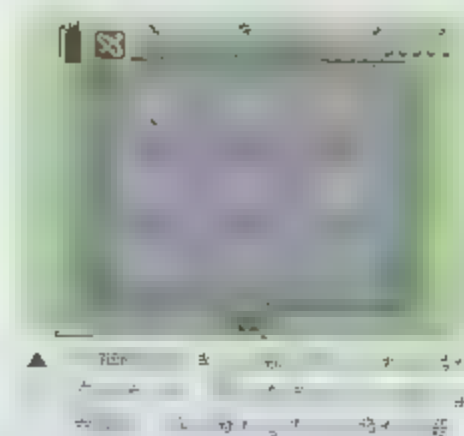
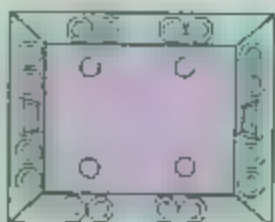
▲ れをくれるのかな? 絶対に ほしいから、がんばるぞ!

村の東には 不思議な
動物の広場がある。

いったん南から村を出て、ちょっと東に行くと、北に上がる小道がある。ここを入っていくと林がちょっとひらけたところに、動物達と笛を吹く少年がいるのだ。でも、近よると動物は逃げてしまうし、少年は消えてしまう。ここも何か闇の力の影響を受けているらしい。闇の世界にヒントがあるかも…

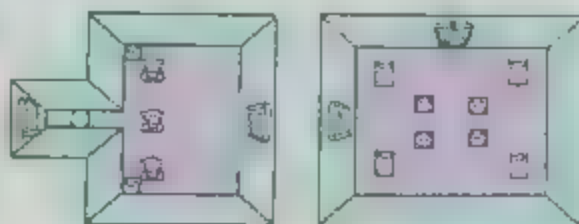
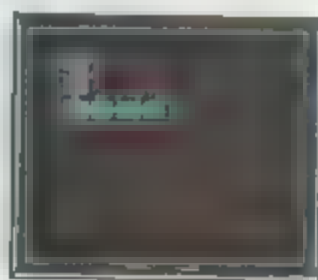
▲ すても動物は逃げてしまう しめないのに

▲

D
E
F
7
8

1F
1F

1F

ROUTE CHECK LIST

★長老のほこらに行く。★神殿に入る。★入ってすぐ、真ん中の扉を壺の下のスイッチで開ける。★右の部屋でマップを取る。★左回りで大きな宝箱の広間へ。★コンパスを取る。★大きなカメに飛び込むと中に妖精の泉。★広間から右にぬけて南に下がり照明のない部屋へ。スイッチは床。★左の部屋へ行って小さなカギ、左の通路へ。★通路から長方形の広間へ。飛んでいる敵以外の敵をすべて倒して壺の下のスイッチを押す。大きなカギを手に入れる。★広間へもどり宝箱の弓を取る。★ボスキャッと対決。★ハートのうつわと紋章を得る。★ほこらにもどる。★長老サハス

2F

2F

怪しい石像の立ち並ぶ南の草原へ。

東の神殿で紋章とペガサスの靴を手に入れたら、カカリコ村にもどっていろいろ試してみるべきなんだけど、その前にちょっと寄り道してみたいところがあるのだ。

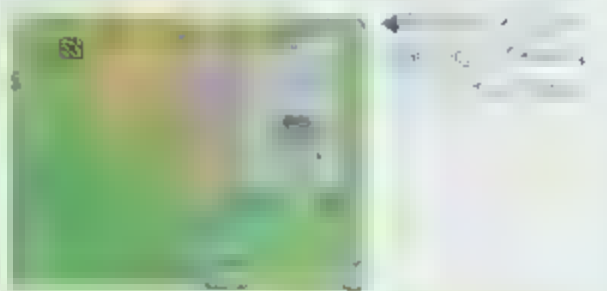
自分の家のすぐ南の道を下っていったところにある、石像がいっぱいの草原。ひとまずぐるっとまわって、様子を見てみよう

真ん中にある大きな石像は、入れる階段があって、中は水門になっている。まっすぐ奥の部屋に行くと、引くレバーがある。

以前、教会の裏道のレバーが向かって右側が正解だったから、これも右側を引いてみればいいかもしれない

正解のレバーを引くと、せき止められていた水がドッと流れ出す。中の様子にあまり変化はないけれど、外に出て見れば干あがった湖にいいものが落ちてるぞ

[illegible]草原は、ほかにもこわせる岩はだや、[illegible]かこまれている怪しげなところ、水の中[illegible]島なんかがあって、体力がついたらもどってきたほうがよさそうな感じだ。チェックすべきところを覚えておこう

▲石のパズル。宝箱を開け、1回外[illegible]を動かせば奥の部屋に入れるはず。[illegible]

★水門を開く。★回復の泉を見つける。★ハートのかけらをとる。★水の中のワープゾーンは、みずかきを取ってから。★石像の裏の魔法陣は、マジックハンマーを取ってから。

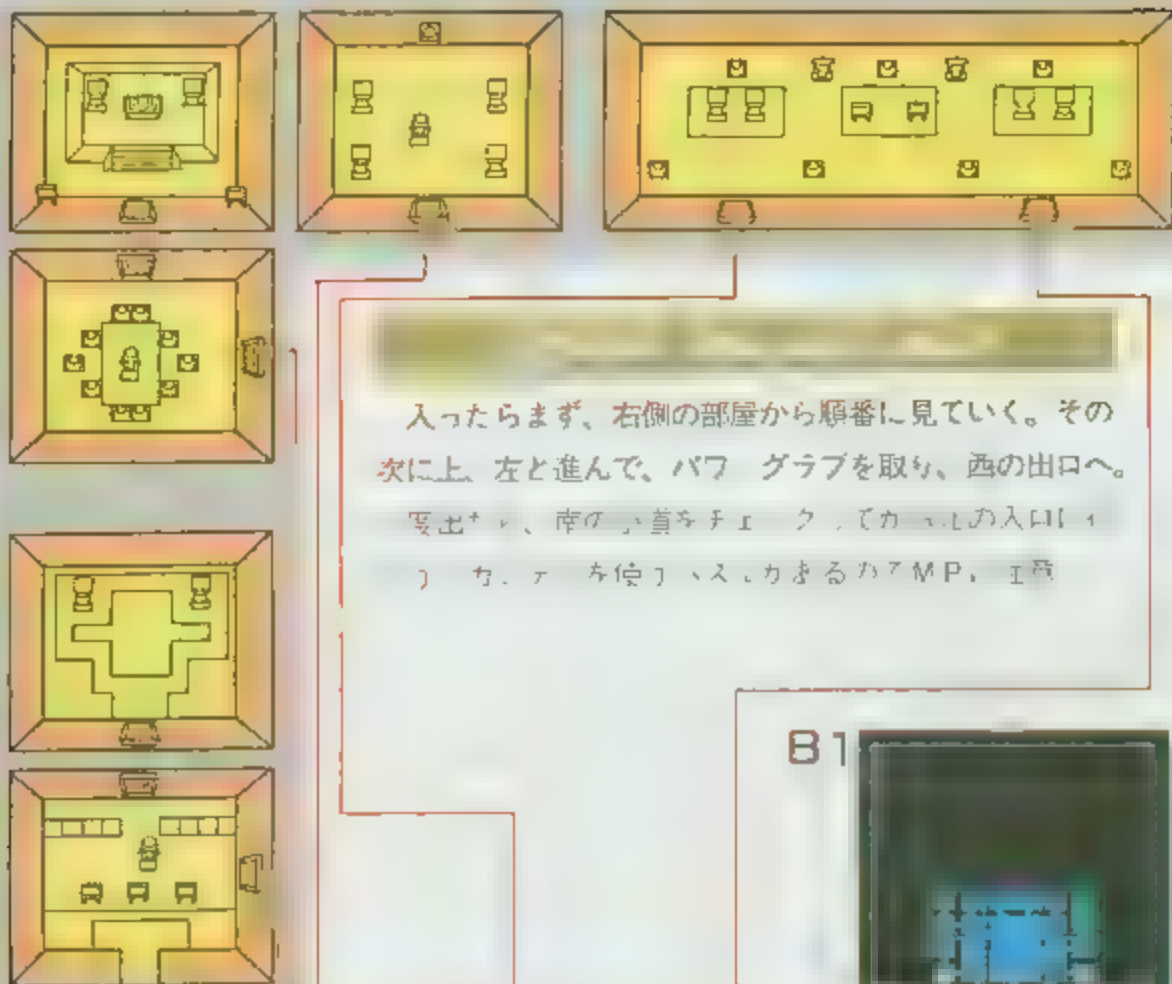
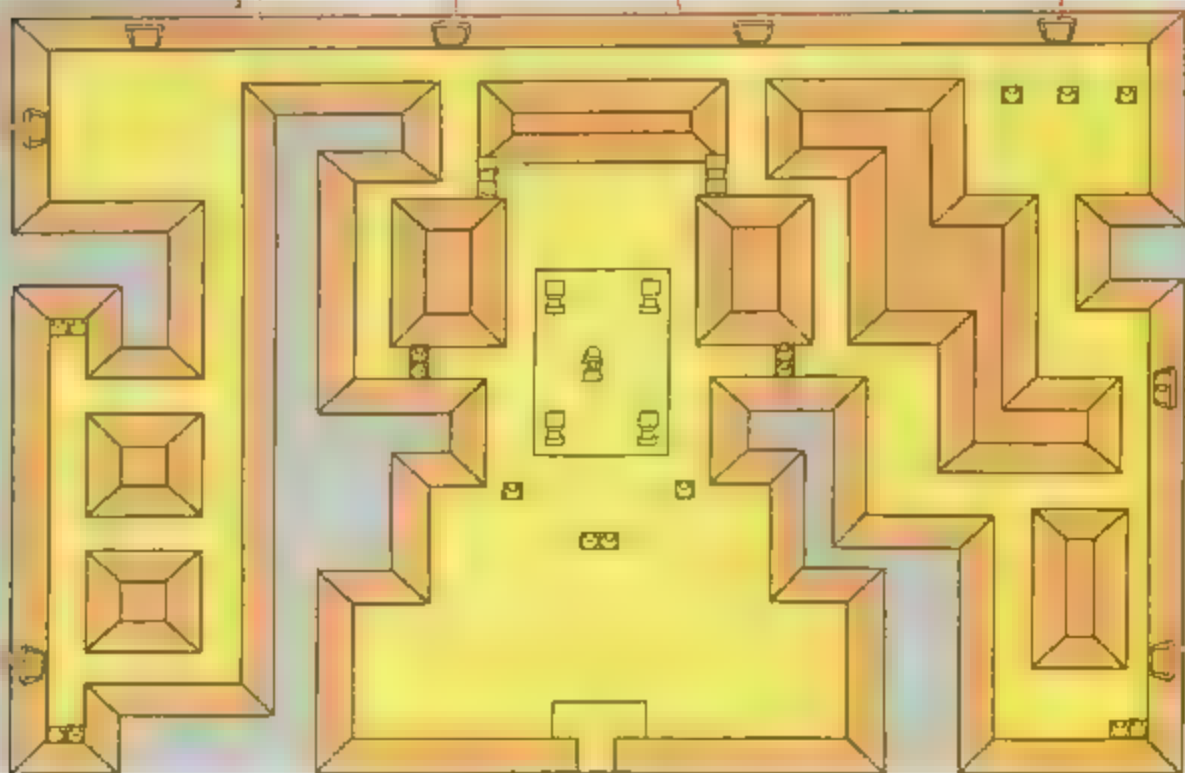
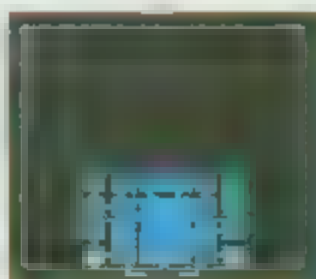
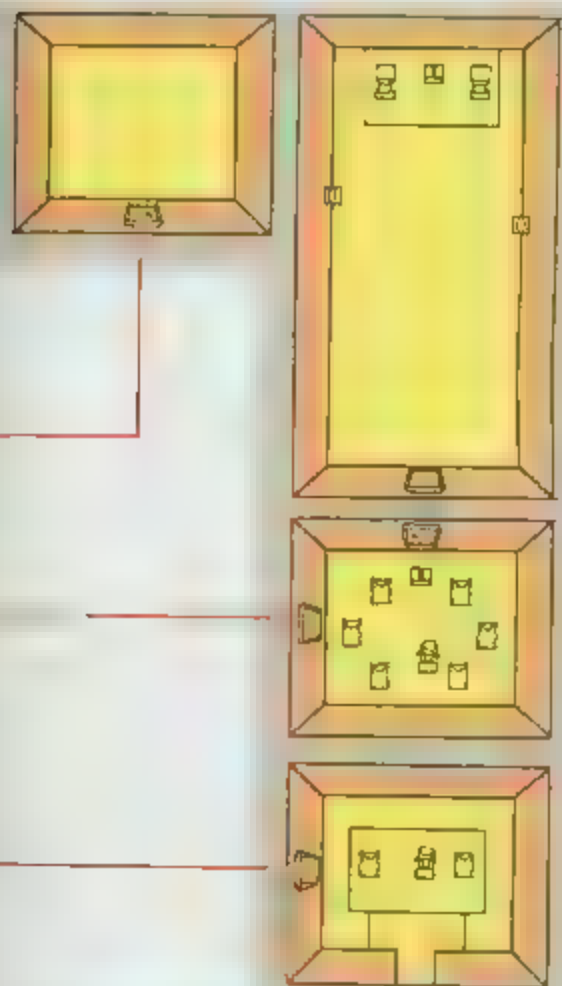
F
G
H
4
5

DESERT PALACE

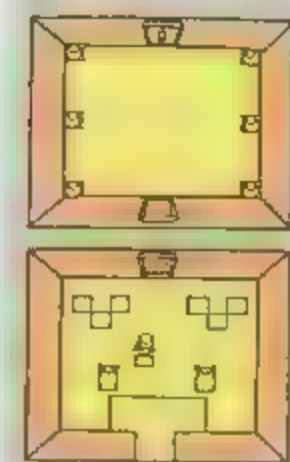
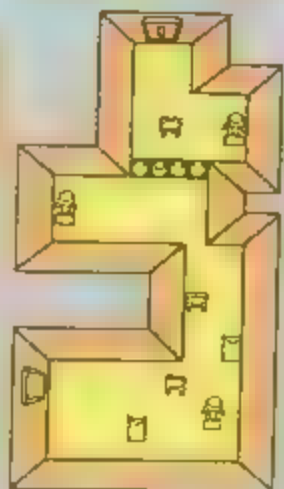
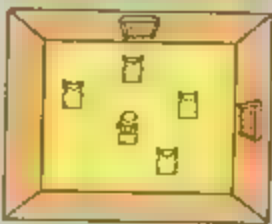
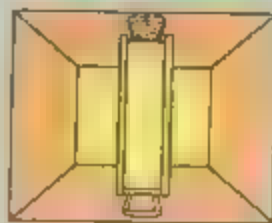
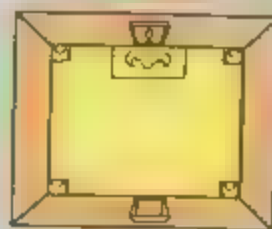
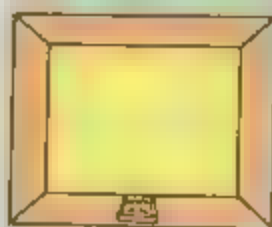
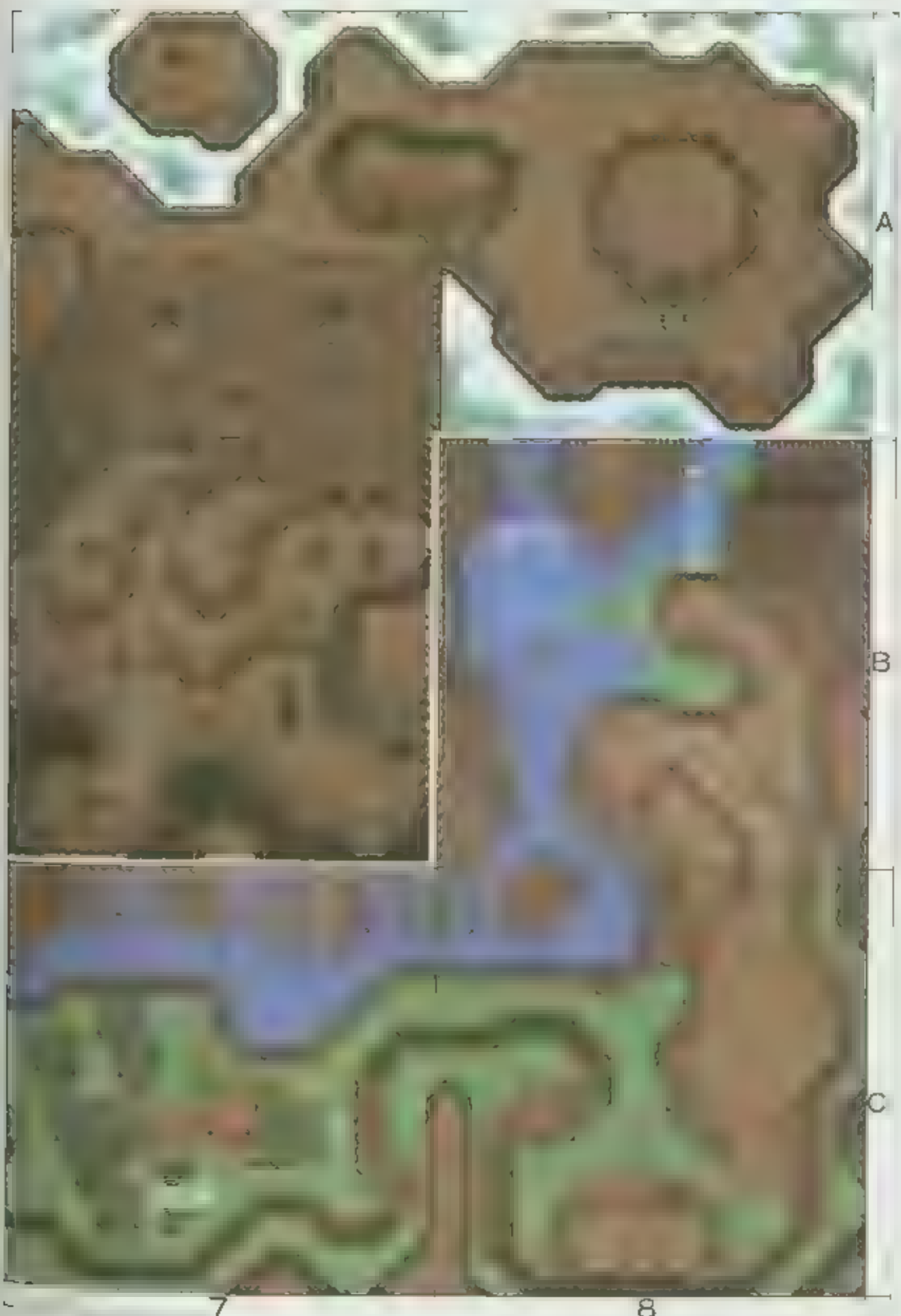
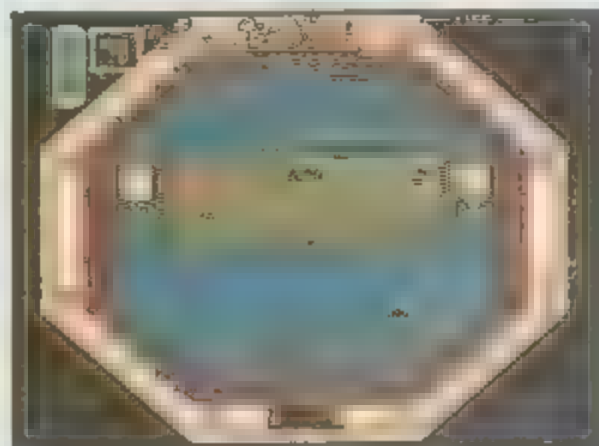
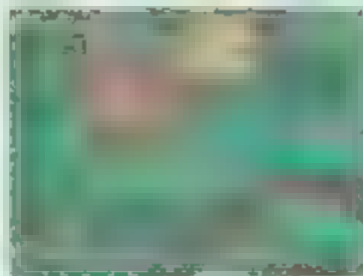
神殿の入口は巨大な石像に閉ざされている。

なんか事情がありそうな人だけど、とりあえずは、西へ進む

入ったらまず、右側の部屋から順番に見ていく。その次に上、左と進んで、パワ　グラブを取り、西の出口へ。

1F

2F

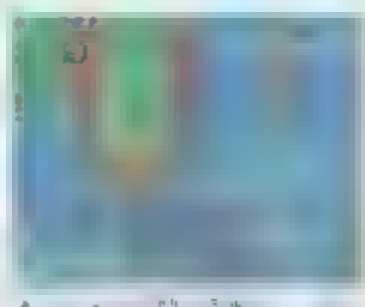
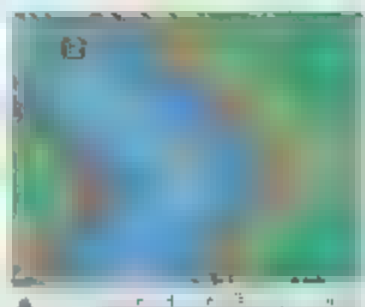
ROUTE CHECK LIST

★変なおじさん。★妖精の洞くつ。★砂漠のほこら。壁のひび割れの奥にハートのかけら。★神殿の入り口はムドラの書で開く。★柱の上にカギ、体当り。★カギで開いた部屋、コンパス。★1F右中央の部屋、敵全員倒してドアを開く。★大きなカギ。★パワーグラブ。★西出口から出て南、ハートのかけら。★石を持ち上げて北の神殿へ。進む部屋ごとに、ツボにカギ、敵全員倒して扉開く、壺にカギ、燭台に火をともして廊下が伸びる、ボスの部屋へ。★力の紋章、ハートのうつわ。

A
B
C
7
8

魔法屋経営、森の魔女とそのアシスタントさんに会う

このお店は、品物は高いけれど、そのぶん良心的。売り子をしているアシスタントに話しかけると、ただでライフを回復してくれるのだ。

外で薬を調合している魔女に、きのこを渡すと魔法の粉をつくってくれる（ちょっと時間かかかるから、左上の滝でもながめていよう）。魔法の粉は、敵キャラとか人にふりかけたり、草や石やあやしい像にふりかけたりするといいみたいだ。洞くつの中などで謎解きにいきづまったら、使ってみるといいだろう。

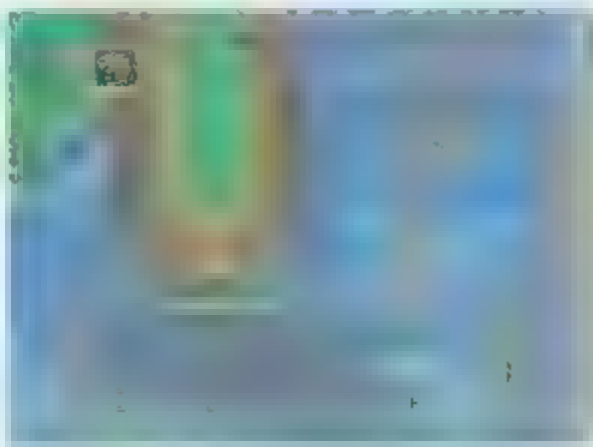
石を持ち上げ、草を抜いて川上へと進むのだ

魔法屋から川づたいに北上していくと、道が行き止まりになっている。しかたかないので水に飛び込むと、浅瀬ならどうやら歩いて移動ができるみたいだ。

浅瀬をさらに北上していくと、右側にハートのかけらが見える。テビ　　から弾を出して攻撃してくるので、ぐずぐずはしていられない。

ここは、道が見えてきても、浅瀬を歩いていく方が、近道になっているぞ。

ゾーラはけっこうキャッシュな生き物なのだ。

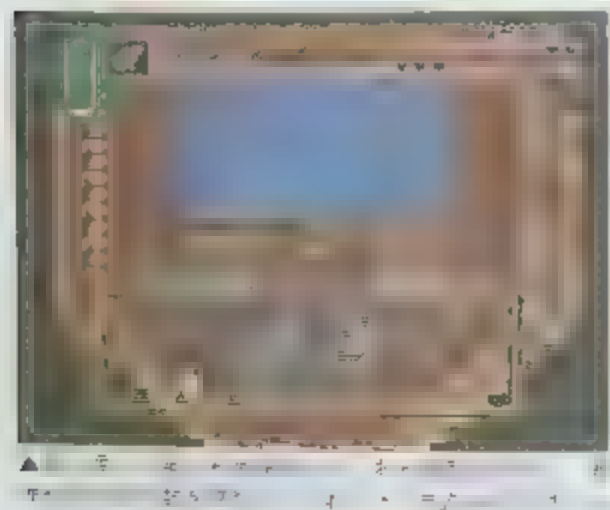
最北部の浅瀬を進むとキングゾーラが出現する。ここで水かきが手に入るんだけど、なんとゾーラは、商売をしているのである。つまり、お金がない人が行っても、×××ルピもする水かきは買えないというわけ

お金のない人は、砂漠の入り口近くのかくれ洞くつに入ろう。何度行っても必ず50ルピーづつくれる盗賊がいるから、何回も通おう

HYREA LAKE

湖面を渡る風が旅のつかれをいやす

ゾーラの水かきを手に入れたら、ハイリア湖へ行く。ワープを使えば[illegible]便利だ。ここには占い屋、雑貨屋、妖精の泉、幸せの泉なとかあって、いろいろ役に立つ。ちなみに占い屋は、自分のレベルに合わせて、次の行動をアドバイスしてくれるし、ライフも回復してくれるから、まめに入るといい。

ここで行なう最低限のことは、幸せの泉に行くこと、そしてアイスロッドを取ること。湖に見えるハートのかけらはまた取れないけど、場所を忘れないように。

▲[illegible]

ROUTE CHECK LIST

★占い屋。雑貨屋。★その少し南西の岩はたに爆弾。敵を全部倒して扉を開く。★幸せの泉では、爆弾と矢の持ち数を増やしてくれる。ある一定時期までお金を上げ続ける限り有効。★東の上の岩はたに爆弾。妖精の泉。黄金のハチ。アイスロッド。★地面に入り口。盗賊の隠れ家。★ハートのかけらは、闇の世界からでないと取れない。★水中のワープゾーンは2ヶ所。ゾーラの滝と、山の入り口へワープできる。★東の神殿下の橋の ビンのオジサン。

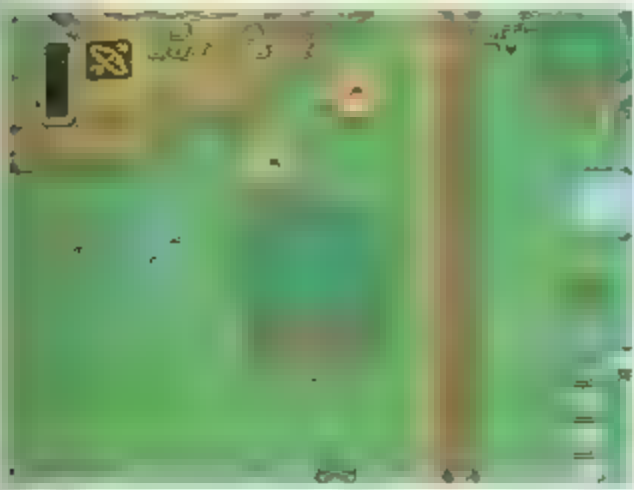
G

H

7　8

A

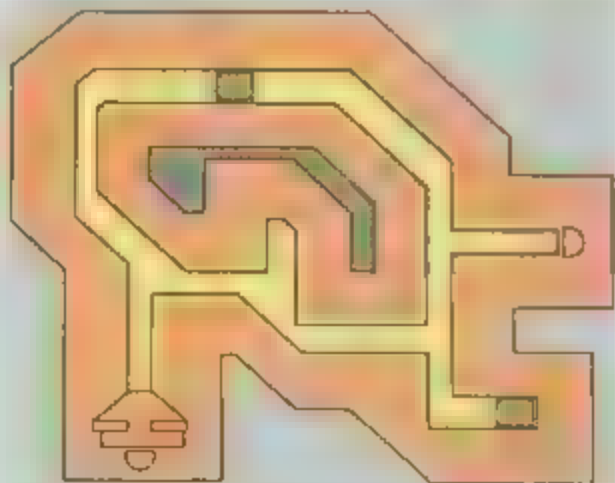
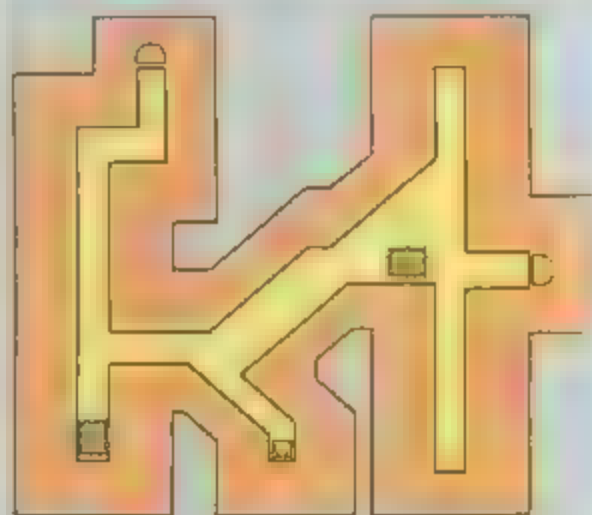
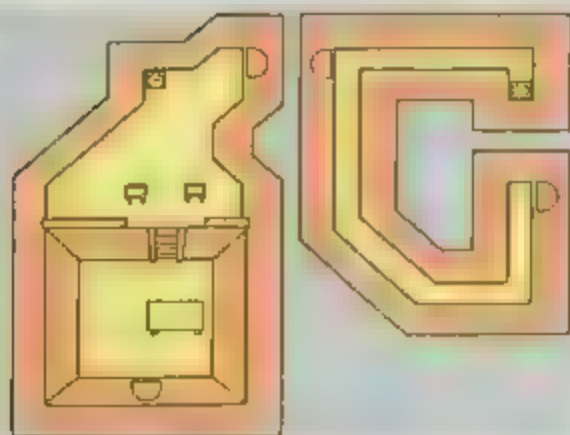
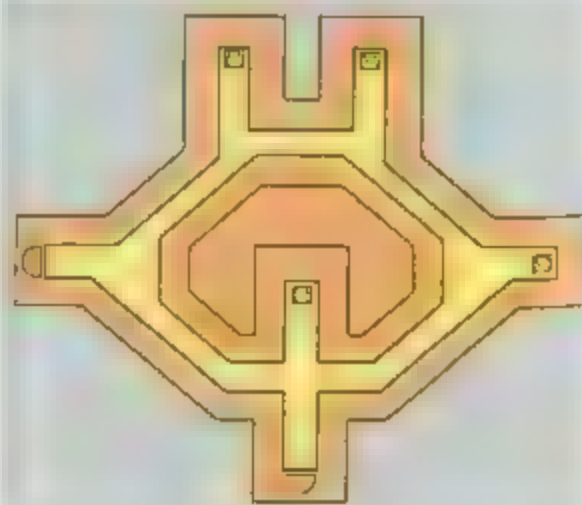
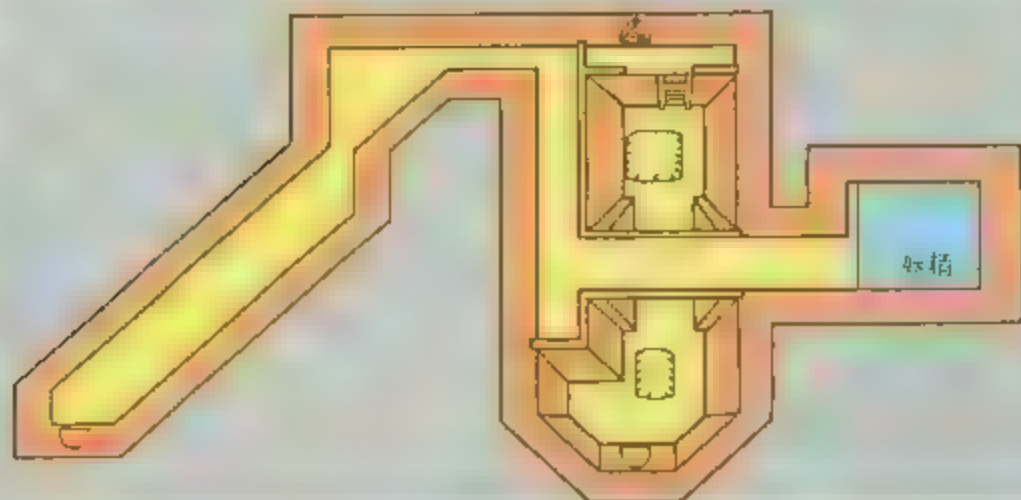
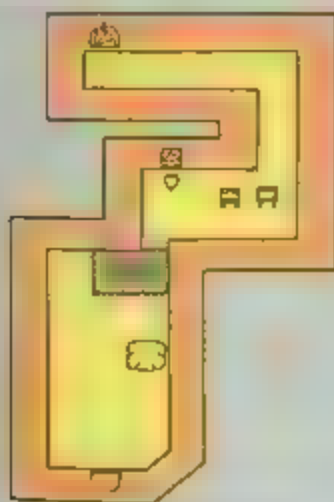
B

4 5

山の洞くつに入ると、ランプをなくして困っているおじいさんがいるので、一緒に連れていこう。このヘラの塔につながる洞くつは暗いところが多い上に、同じような地形が続いているので、迷いやすい。自分の通っ[illegible]は覚えておくよ[illegible]

とりあえず、おじいさんのほこらまで行くと一息つけるはずだ

通路1

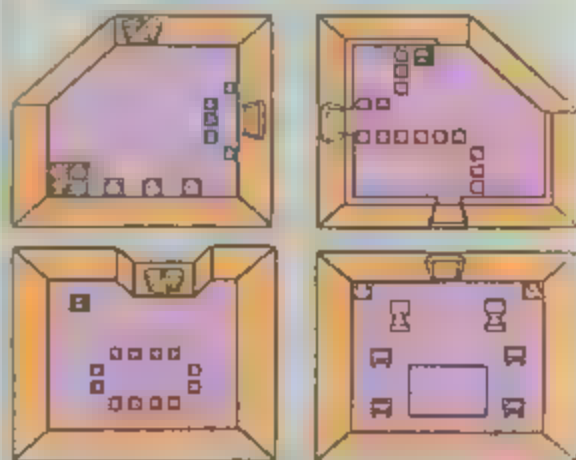
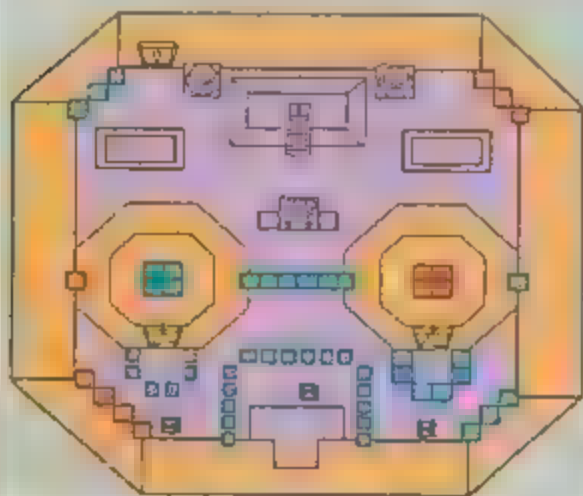
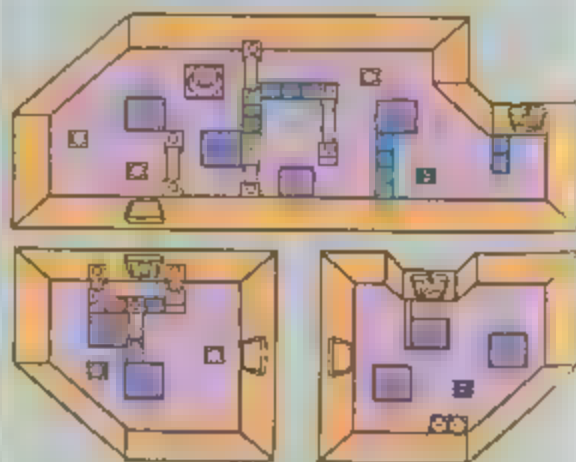
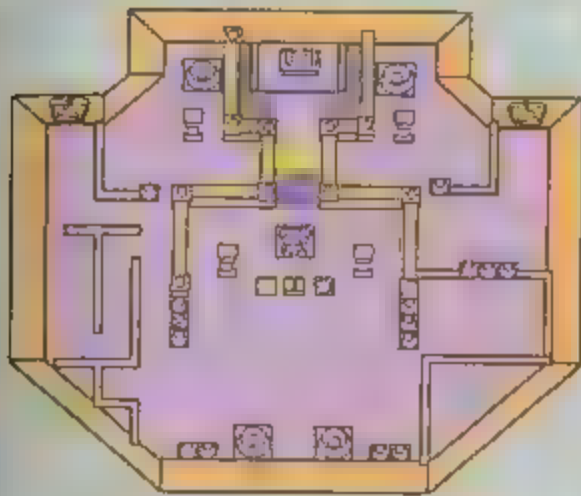
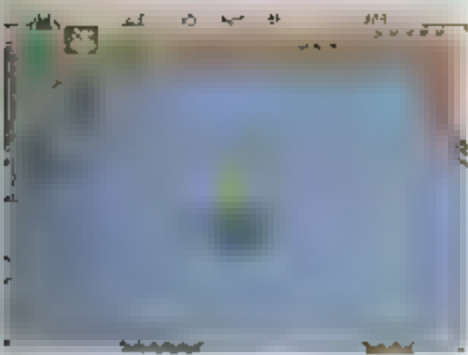
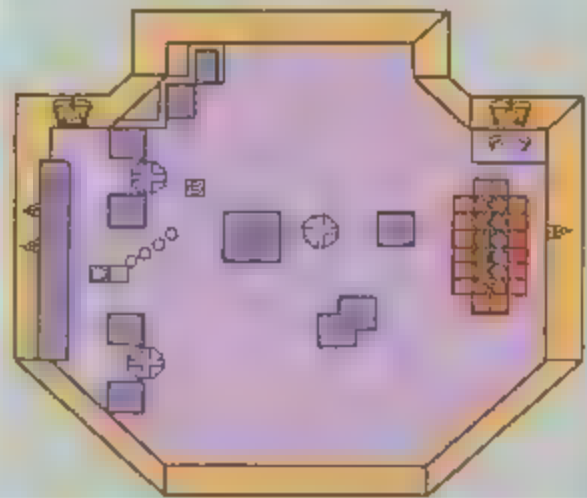
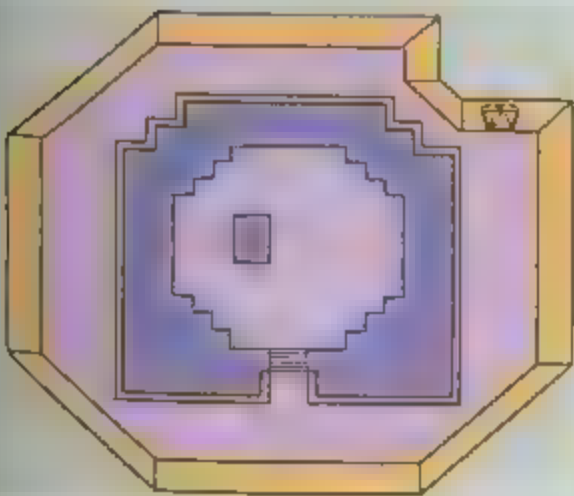
通路2

通路3

▲[illegible]れる。魔法陣から闇の世界にワープしてしまったとき、もどってくる[illegible]

通路4

4F

▲大きな宝箱は5F……
えて、落し穴の……
微妙な立ち位置になる。

5F

6F

★宝箱にマップ。★広間から左の階段下りて1Fに。小さいカギ。★広間の扉を開けて1Fへ下りる、床が飛ぶ部屋では逃げて待つと扉開く、3匹のムカデの部屋でスイッチを変える、ガイコツの部屋で4つの燭台に火をつけて大きなカギ。★広間右の階段上がって3F。敵全滅で扉開く。★大きなカギ［illegible］扉を開けて4Fへ。★コンパス、メッセ［illegible］
★4Fの宝箱［illegible］5Fから落ちてきて取る。★5Fから落ちて下の大きな壺の中に妖精。★ボスの弱点は赤い、回転切りが効く。★知恵の紋章、ハートのうつわ。

3つの紋章を手に迷いの森のマスターソードへ。

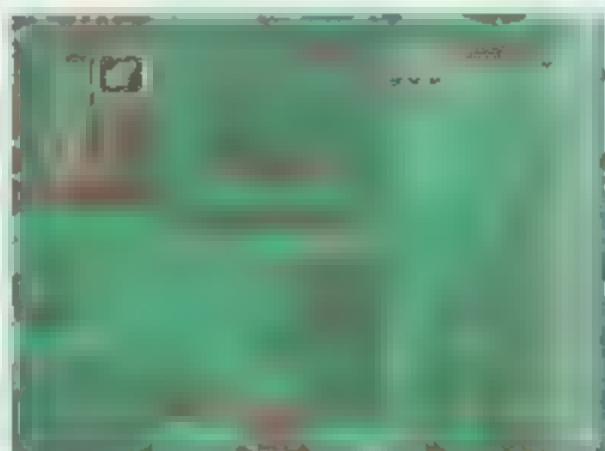
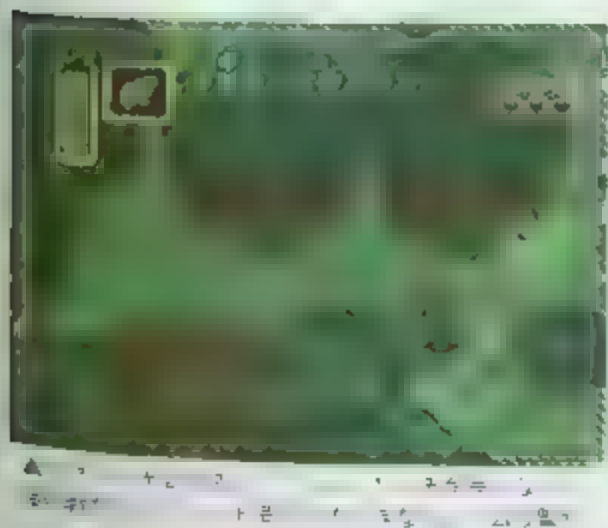
ついに3つの紋章を手にしたリンクは、いよいよマスターソードを取りに、迷いの森へ。

マスターソードへの近道は、カカリコ村北の一番左の入り口だ。ちなみに、この入り口に入ってすぐの木に体当りするとリンゴが落ちてくるから、体力のない人は、これを食べて、体力を回復しよう

マスターソードの石版には、文字が刻まれているので、ムドラの書を使って読んでみよう

マスターソードを引きぬくと、どこからともなく長老のサハスラーラの声がする。リンクは、ナイト族の血をひく伝説の勇者だったのだ。マスターソードをかかげると、迷いの森の霧が晴れていく。……と、そのとき、リンクの耳にはゼルダの声が……！

どうやら、ついに教会にも司祭アグニムの魔の手が及んだらしい。急がなければゼルダがいけにえになってしまう！

教会に行くと、神父さんが倒れている。ひと足遅かったようだ。リンクは司祭アグニムと対決するため、ハイラル城に向かう。

はたして、今のリンクにアグニムを倒す力があるのだろうか。

HYRULE CASTLE UPPER STAGE

司祭アグニムの待ちうける最上階を目指せ！

取れるハートをすべて取って、取れるアイテムをすべて取って、幸せの泉で爆弾と矢を増やせるだけ増やして、準備万端整ったら、いざ、ハイラル城へ

司祭アグニムは、教会からゼルダを連れ去り、このハイラル城の塔の最上階に監禁しているらしい

七賢者の血を引く娘7人のうち、すでに6人が司祭にとらえられ、闇の世界に連れ去られている　このままゼルダがいけにえにされ、闇世界に連れていかれてしまうと、この光世界までも闇に閉ざされてしまうことになる

▲

▲

その前になんとかゼルダを助け出し、アグニムの野望を打ち砕くのだ

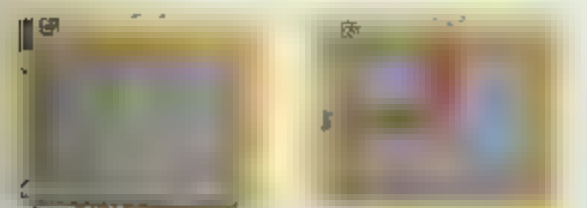
ハイラル城に着いたリンクは、2階の□□へ上がって結界をやぶる。以前はびくともしなかった結界が、マスターソードで、あっという間にやぶれるのだ

扉の向こうは小さな部屋。シンとして敵の影は見あたらない。ハイラル城では、以前取ったマップが、使えるので、まずは□の位置を確認して、次の部屋へと進んで

ゼルダが待っている。めざすところは最上階、アグニムの部屋だ

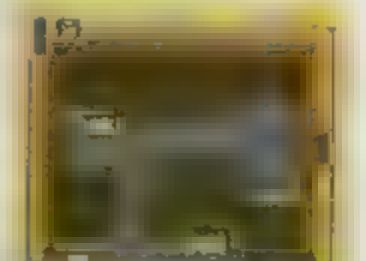
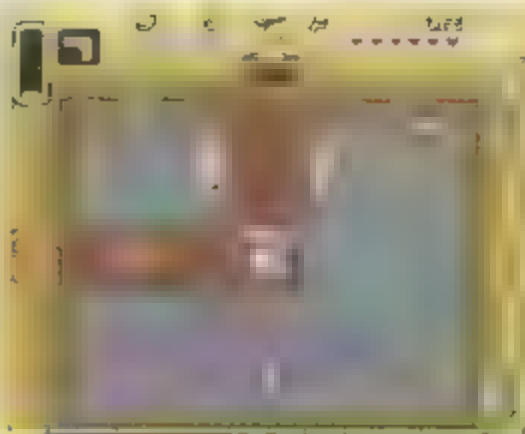
結界はマスターソードて打ち破るのだ。

ハイラル城に入って、2階のバルコニーに出る。最初の部屋は空っぽの部屋。ここをすぎると、次の部屋は、2人の鉄球兵士が！　ここはこの2人を倒すと、閉められていた扉が開く。鉄球は、リーチが長いので、矢で倒すのがもっとも安全。

右の部屋も、その場所を守っている兵士を全員倒すと、宝箱が出現しその中にカギが入っている。扉をカギで開けると、そこは階段。迷宮は、さらに上へ続いている。

▲鉄球は、ヴィーンと伸びる。目の前でふり回すなよ。▲突然、宝箱が出てくると、なんだかうれしいのた

ハイラル城は迷宮そのもの、兵士もたくさんいるのた。

3階に上がると暗い部屋。扉は左側にあるけど、兵士がいるので気をつけて。このあたりはずっと暗い部屋が続くんだけど、燭台をつけた方がいいのは、3階の、迷路の部屋のみ。ここは、宝箱にカギが隠されているし、仕切りが迷路になっているし、敵は多いしで、暗いといたずらにライフを減らしてしまう結果になる。1人でも多くの敵を倒してハートを確保すること

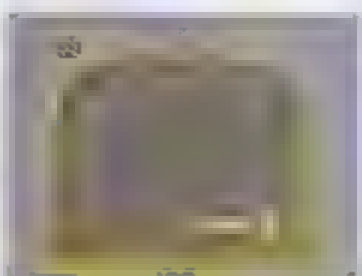
▲

▲
電力を逆に利用しろと言っているけど、どういう意味？

司祭アグニムは、どうすれは倒せるのか？

いくつもの部屋を経て、やっとたどり着いたアグニムの部屋。ゼルダは祭壇の上に寝かされている。リンクの体は凍り付いたように動かなくなってしまった。

アグニムの指先からは、死の光線がほとばしる。ゼルダの体は宙に浮き、そして消えてしまった。勝ち誇り、去っていくアグニム。ゼルダは本当にこのまま失われてしまうのだろうか!?

カーテンの影に消えたアグニムを追って、カーテンを切り裂く。その奥にはもうひとつ隠された部屋があったのた！

いよいよ、アグニムとの決戦のときがやってきた。あともどりはできない。

▲

▲

5F

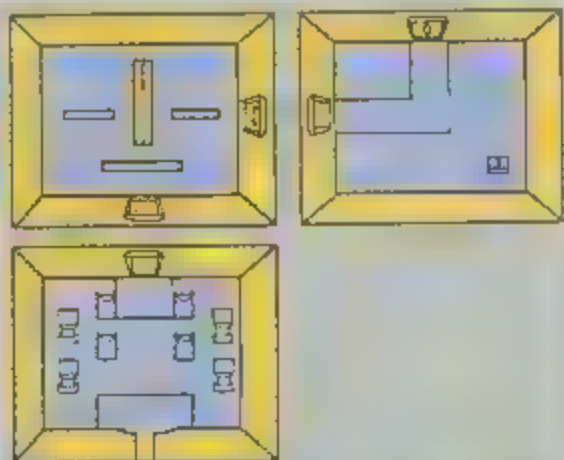
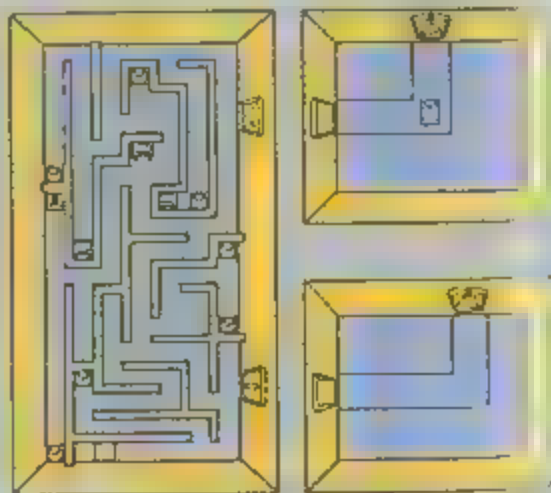
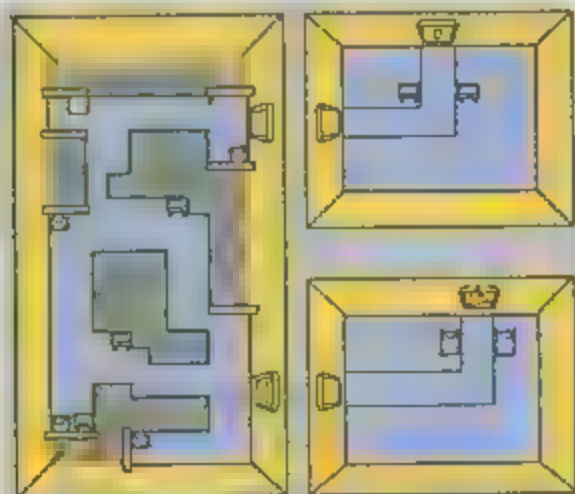
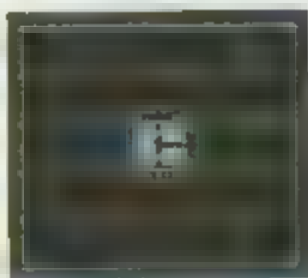
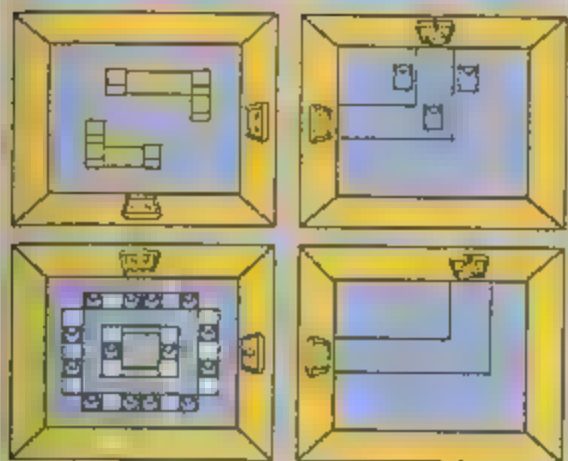
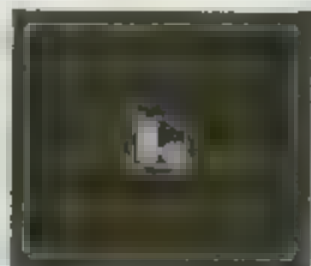
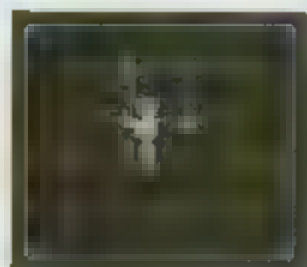
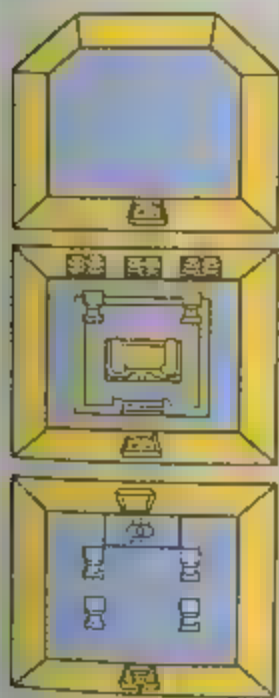
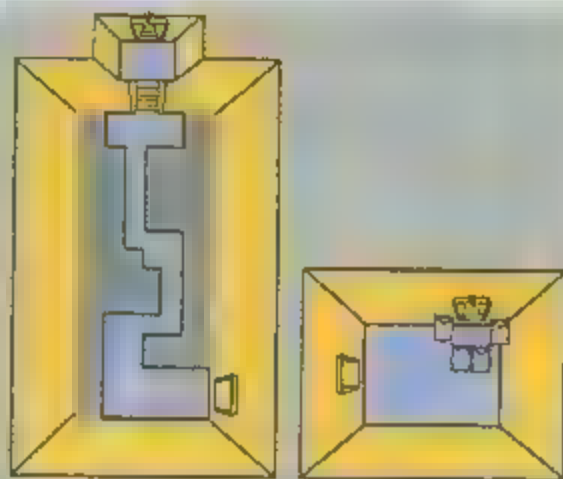
5F

6F

7F

7F

6F

◀[illegible]

ROUTE CHECK LIST

★マスターノートで特兵をやっつける。★扉がしまる部屋はすべて敵全滅で開く。★敵全滅で宝箱、カギ。★長老のメッセージ、マスターノートを持っていても、司祭の体は切れない。魔力を逆に利用しろ。★6F、かこんでいる石像は左が動く。★ゼルダがいけにえになる。★司祭と対決。弱点は特にない。司祭の攻撃は二種類。白い光の玉を剣ではねかえして攻撃せよ。★裏世界へひきずりこまれる。

PYRAMID ●ピラミッド周辺

邪悪な心が支配する、闇の世界の冒険が始まる。

司祭アグニムに、闇の世界に引きずりこまれたリンク。気がつくと光の世界とは、全く雰囲気の違う世界に来ていた。

遠くから長老サハスラーラの声が聞こえる。アグニムは、最後のいけにえゼルダを捧げることによって封印をとき、表の世界と裏の世界、つまりこの闇世界とをつなぐ通路を開いてしまったのだ。

どうやらこのピラミッドが、ハイラル城とつながってしまったらしい。もちろん、リンクはマジカルミラーを持っているから、光の世界に帰ることはできるけれど、闇の世界には、いけにえになった7人の娘達が閉じ込められているのだ。リンクはこれからこの闇の世界で、7ヶ所に散らばるの魔物の城へ行き、娘達を助け出さなければならない。

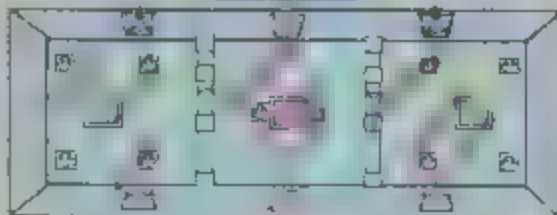
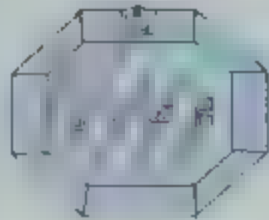
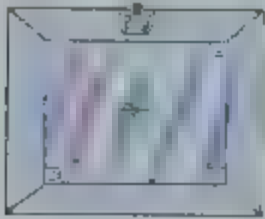
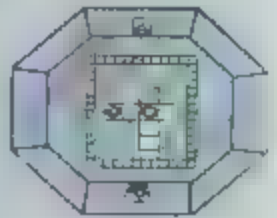
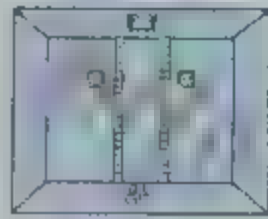
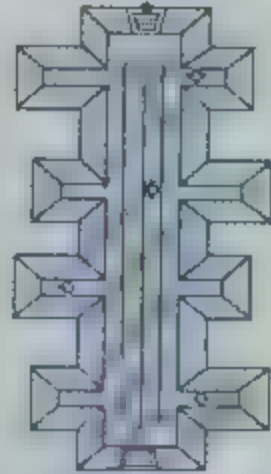
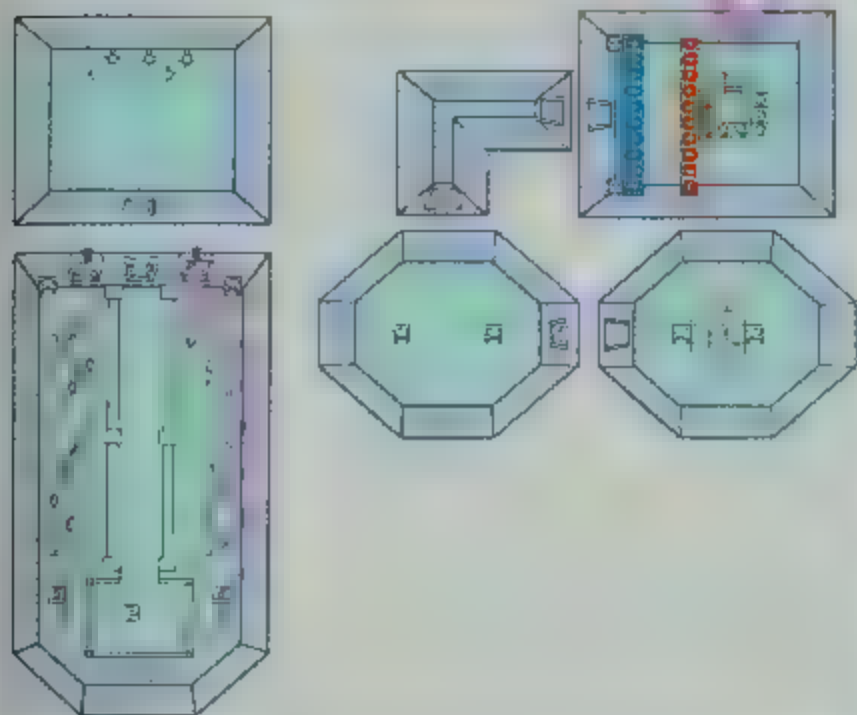
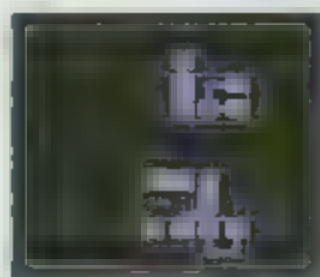
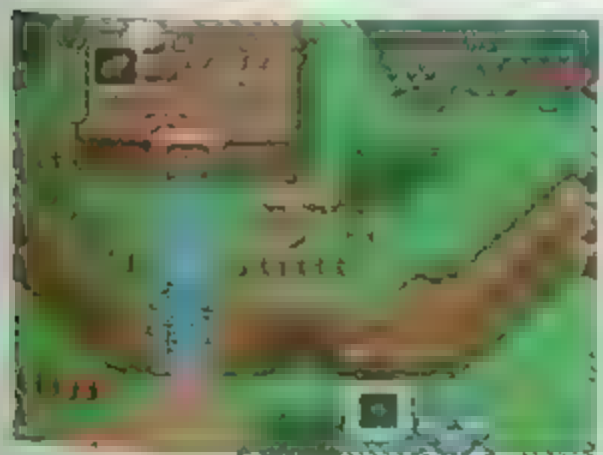
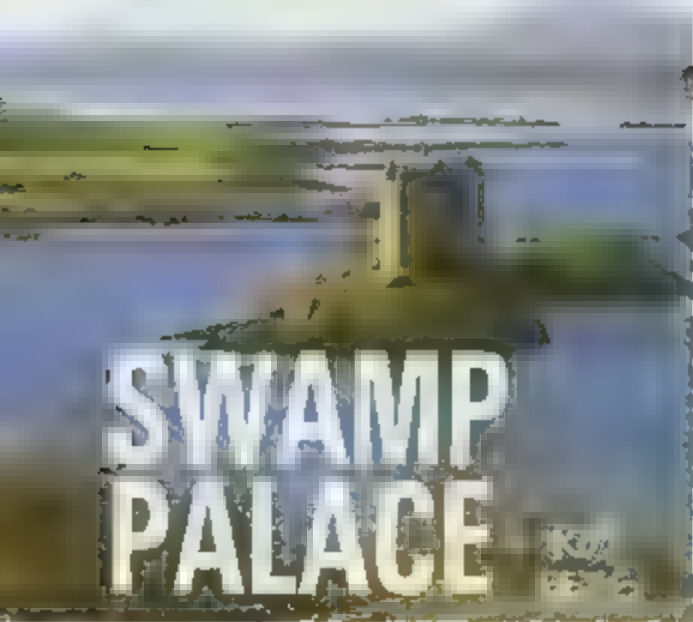
まずは、このピラミッドをすみずみまでチェックしよう。普通の爆弾ではこわせない変なひび割れを見つけ、右の通路においてあるハートのかけらを取る。

ピラミッドを下りると、光の世界では全く見かけたことのない、魔物達がウヨウヨしている。何とか魔物達をかわして、東にある闇の神殿へ向かうのだ。

闇の神殿
D
E
F
7
8

1F

DARK PALACE MAP

ここは、闇世界の魔物が司る神殿だけのことはあって、かなり手ごわい。スイッチを使ったパズルはもちろん、足を踏み入れると崩れていく床、一方通行のジャンプ台、モンスターのモグラ叩き、ワープなどなど…。体力、知力を使い果たすまで、がんばるのだ。

1F

B1

光と闇は表裏一体
水の力が勇者を導く

闇の神殿で助けた娘が、次は水のほこらへと、案内してくれるので、光の世界で草原のほこらの位置にある水のほこらへ向かっ

でもその前に、光と闇を行き来して、いろいろやり残しておいたことを済ませておくのもいいだろう。

水のほこらの入り口をぬけるためにも、光と闇のワープ技が必要だ。あの、草原のほこらの水門は覚えているかな。なんと光の世界の水門を開くことにより、闇の世界の様子が変わるのだ。ふたつの世界は裏表一体なのだ

F
G
H
4
5

そうさんは爆弾屋を経営しているらしい

次では［illegible］ちょっと寄り道して、爆弾屋［illegible］。ここは光の世界でリンクの家［illegible］中に入ってみると、とりたてて変わったところもない、普通の店だ。でも、なんとなく変なのは、品物台にアキがあること。

さては、この店、ほかにも何か売るものがあるらしい。きっと、普通の爆弾より強力なものとかがあるのだ。今は、だめそうだけど、あとでもう一度来て、聞いてみよう。強力版を売ってるかもしれない。

▲［illegible］

オカリナ少年の森にも、足をのばしてみよう

光の世界の、笛をふく少年がいた森［illegible］あるところに行ってみると、なんと姿を変えられてしまった少年がいるのだ。少年は、スコップを貸してくれて、自分が吹いていたオカリナを探して、酒場にいるあのおじいさんに届けて欲しいという。

［illegible］言われた通りにすると、かつて少年が［illegible］ていた鳥を呼び出せるようになるのだ。オカリナを使うことによって、リンクは光の世界でかなり自由に移動できるようになる。

▲［illegible］

光の世界の怪しかった場所をいろいろ調べてみよう。

▲おじいさ［illegible］向かってオカリナを

残念ながらこちら側からは砂漠には行かれないのだ

ミラーを使って行き来している［illegible］していた怪しい場所が、けっこうあることに気がつく。

たとえば、闇世界の少年の森のすぐ［illegible］イのところからワープしてみるとか、水［illegible］こらからずっと西に行ったところにある［illegible］の真ん中からワープしてみる、とか。

普通に歩いていたら、絶対行かれない場所にワープ技で行かれるようになるのだ。とにかく、［illegible］な、と思ったらワープするのだ。

▲おや、こんなところは来られなか［illegible］から、入ってみよう。ハートのかけらだ［illegible］

SWAMP PALACE MAP

…は まず 入り口のと ろ… を使って光の世界へもどり、水門を開いてからでないと入っても奥へ進めない

中 も何ヶ所か 門か… かあ て … を… ぬ … て進んでい 仕掛け なっている

●B へ

1F

▲フ ク ョ トは … 内でも 移動するとき壺や宝箱な … 引っかけてどんどん活用 よう

B2

1F

1F

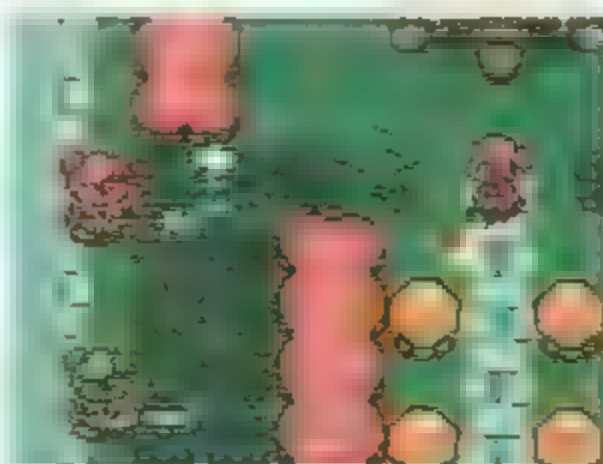
B2

B1
B1

CHAPTER 3
TECHNIQUE

ビームソード 遠くの敵を攻撃できる

つねにハートを満タンにする注意が必要になってくるのだ

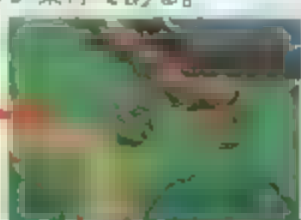
剣の先から回転しながら光線が飛んでいく、本来近距離用の武器である剣で遠くのモンスターを攻撃できるのがこの技の特徴だ。しかし、いろいろと条件が多く、威力もそんなに高いとは言えない。実際使う機会はあまりないのでは？　しかし、弓矢やファイヤロッドなどよりも攻撃範囲が広いのは魅力だ！

①レベル2以上の剣で

この技を使うための条件はふたつ。まずレベル2の剣……そう、あのマスターソードを捜しだすことだ。これがわりと大変

▲とりあえずマスターソードを手にいれなければ。

②ライフゲージが満タン

そして、主人公のライフゲージが満タンじゃないといけない。気力が充実していないと成功しない技なんだろうか？　どっちにしても、これはかなり厳しい条件である。

▲　　　　　　　　　　　　　　　してわかないと

まず、ビームは画面上に1個しか出せない。つまり、モンスターに命中するか、画面外に消えてからじゃないと、次のビームが撃てないのだ。むやみな連射はさけて効率よく

連射できない

威力がイマイチ

アイテム　うまく使い分けるのがポイント

意外なアイテムが意外な攻撃方法を持っているぞ

数々登場するアイテムのなかには剣に優るとも劣らない攻撃能力を持っているものがある。たとえばそれがイベントクリアーのためのアイテムだとしても、一度攻撃に使ってみるといい。例えば、単に障害物を除去するだけと思われがちなマジックハンマーなどは攻撃力はレベル3の剣と同じなのだ

爆弾や矢など最初から攻撃アイテムとされているものは、確かに攻撃力は高い。しかし、両方とも持てる数に制限があるのだ。ライフゲージなどと同様、少なくなったらすぐ補給

▲ 爆弾は便利だ。複数の敵を倒せるもんね。　▲ああ、壁にヒビがある しかし、爆弾がな

攻撃アイテムといっても、それぞれいろいろな使い方ができる、ときと場所によって使い分けるのが正しい。ワンパターンはダメ

1 敵を穴に落とす

▲腕に自信のある人はハンマーでクリアーすると

2 かなしばりにする

モンスターによっては苦手な武器がある。覚えておくと戦いが非常に楽だ

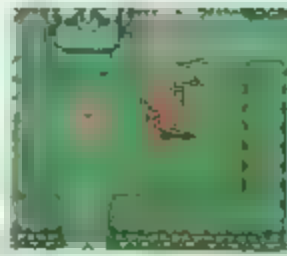
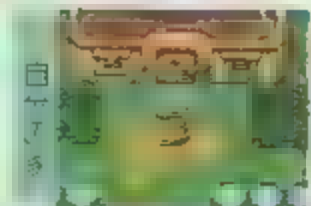
あまり効かない

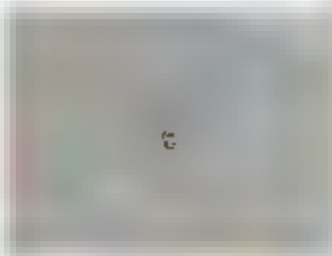
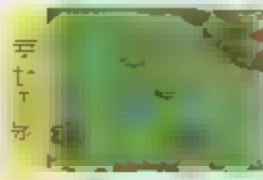
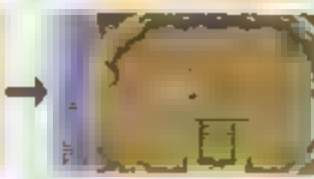
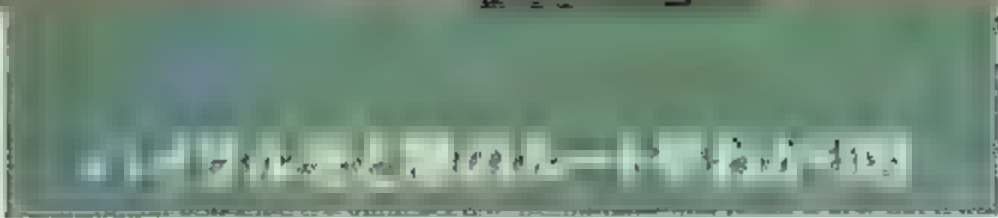
◀なんでえ　なんて

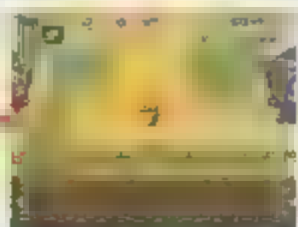
代えてみよう

効果絶大のようす

[オカリナ]

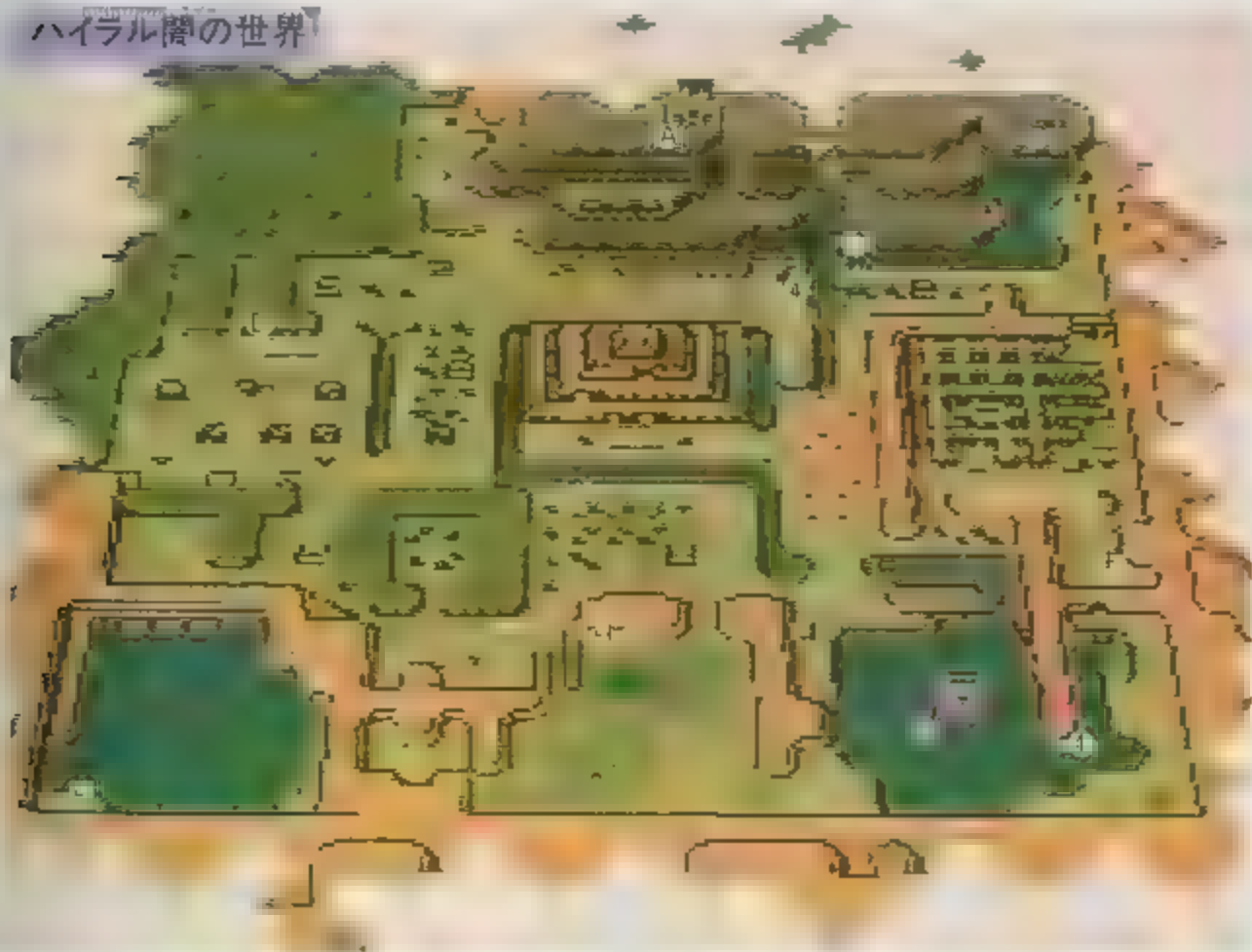
オカリナを奏でると、どこからか鳥がとんできて、ハイラルの各地に運んでくれる。運んでくれる場所は全部で8ヵ所。とくに2の場所、魔法屋があるところはゲームオーバー直後などよく利用する[illegible]

■鳥が運んでくれる場所

[魔法陣・マジカルミラー]

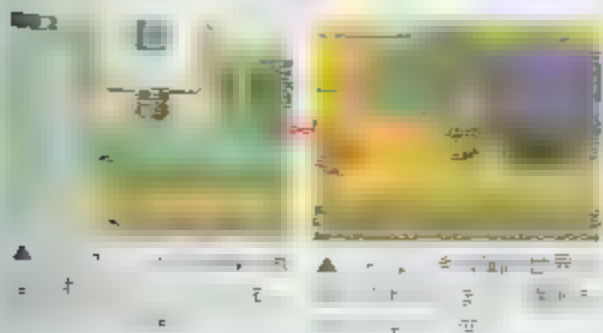
光の世界から闇の世界へ移動できるのが魔法陣。各地に8ヵ所ある。そして闇の世界から光の世界に戻るのに必要なのがマジカルミラー。また、ゲーム中盤以降ハイラル城の城門も闇の世界とつながっている

■魔法陣は全部で8ヵ所

ハイラル光の世界

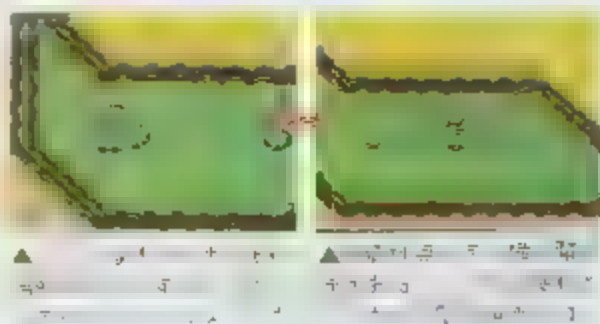
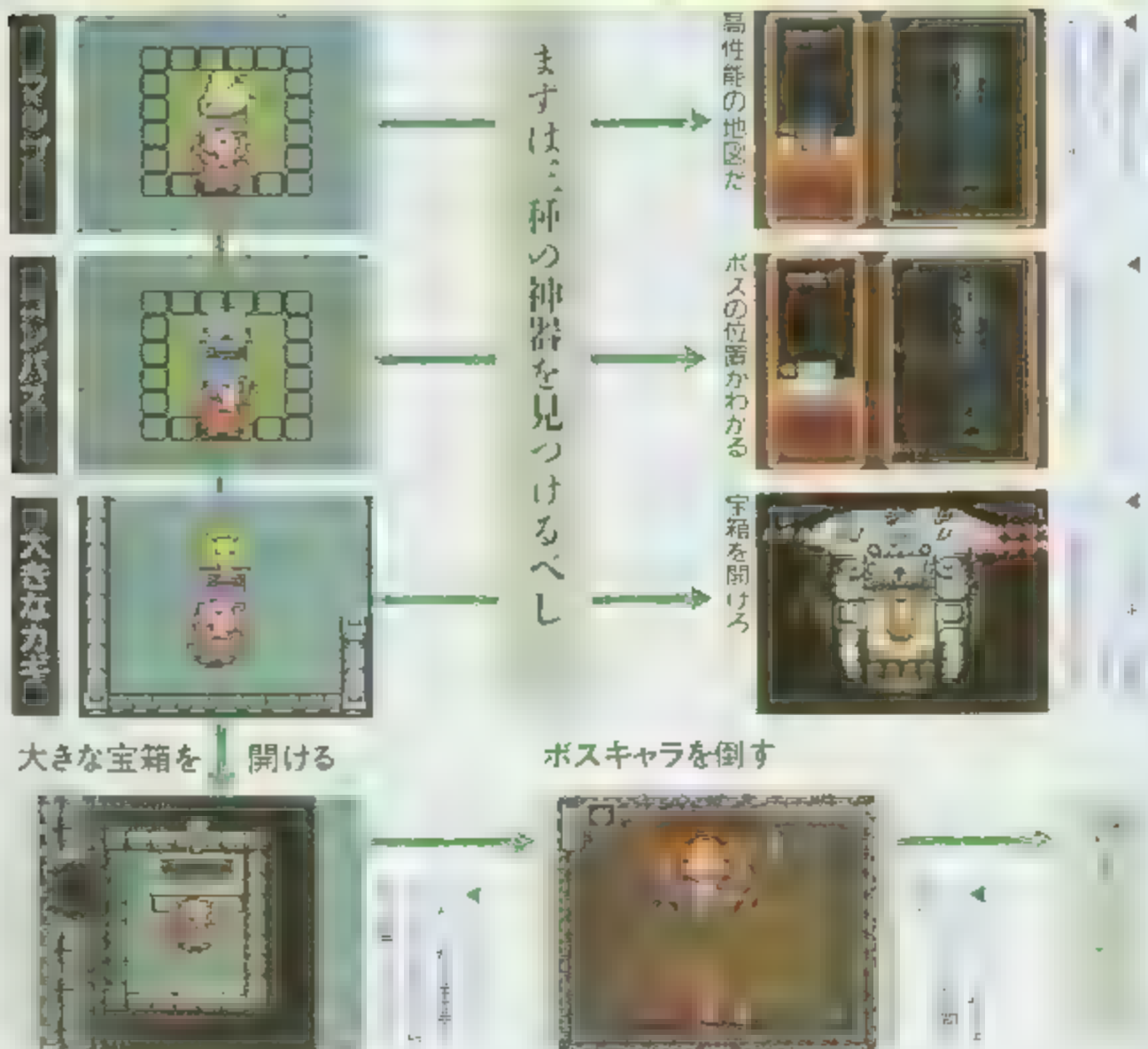
オカリナは闇の世界では使えない

ダンジョン内でミラーを使うと…

目的のダンジョンまでたどり着けないようでは、クリアーもなにもあったものではない　この図をうまく利用し、ムダな時間を費やすことのないように

①←→① ■ワープゾーン
㋐～㋗　オカリナの到着点
Ⓐ～Ⓗ ■魔法陣

ハイラル闇の世界

ミラーの使えない場所もある

マジカルミラーはどこでも使えるというわけではない　光の世界の到着地点が身動きできない壁の中などの場合、また闇の世界へともどされてしまうのだ

ふたつのルートをうまく利用

オカリナの鳥が運んでくれる到着点の④と⑤と⑥の場所。ここは魔法陣とじつに近い距離にある。うまく利用して闇の世界への移動をスムーズにおこなおう

TECHNIQUE 4 ダンジョン

ダンジョン攻略ルート

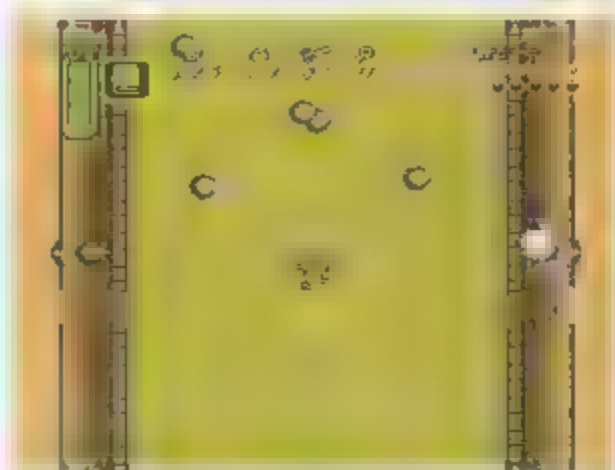
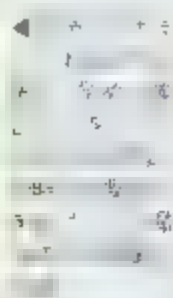
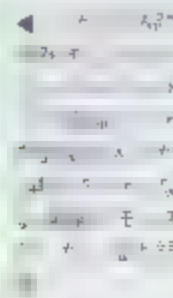
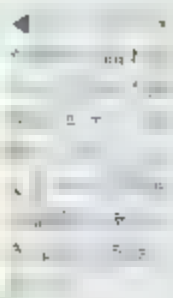
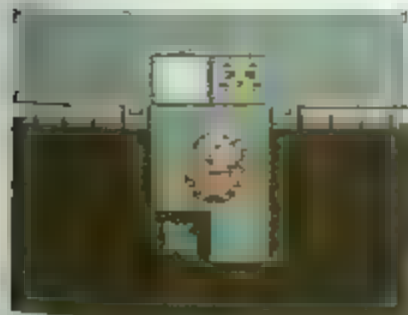
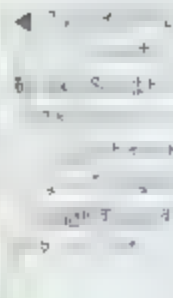
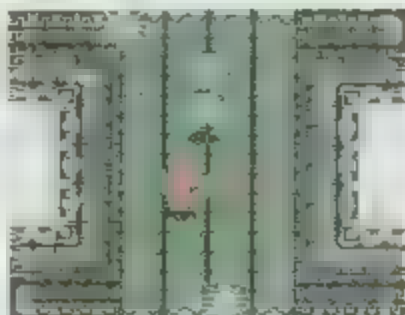
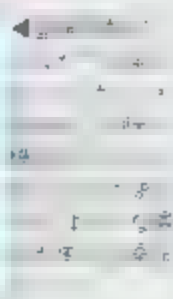
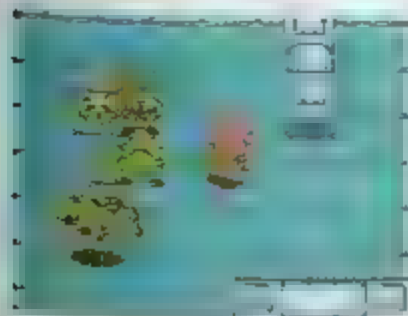
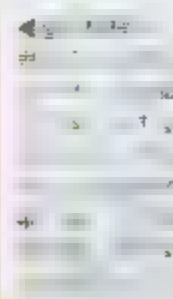
ますは三種の神器を見つけるべし

マップ — 高性能の地図だ

コンパス — ボスの位置がわかる

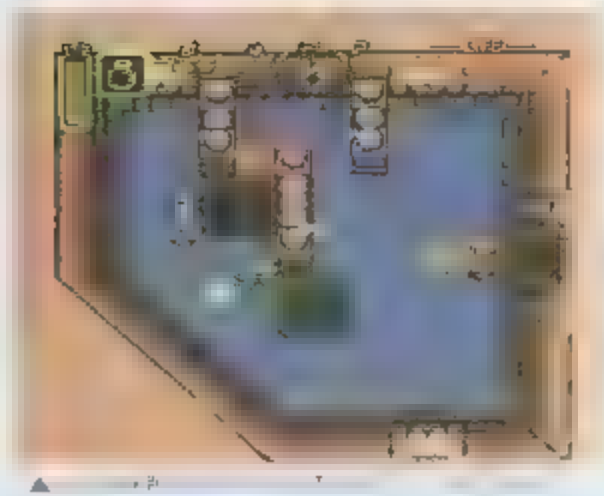
大きなカギ — 宝箱を開けろ

大きな宝箱を開ける

ボスキャラを倒す

全てを把握し

脱出の手がかりはほとんどその部屋の中にあるのだ

隣りの部屋に進むことができない。たしかにこれは大問題である。どうするか？　こうしてくれ。このIIパターンのどれかに答えが隠されているはずだ。もちろん内容は同じでも、使用するアイテムや順番などが違うこともある。オリジナルのパターンを考えだして、より楽にダンジョンを撃破していこう！

▲

1　開いているトビラから脱出
2　その部屋の敵を全員倒す
3　カギのかかったトビラから脱出
4　スイッチを押してトビラを開ける
5　壁を破壊して出口を作る
6　向こう側へ渡る
7　ワープゾーンからワープ
8　下の床が見える穴から落ちる
9　全ての燭台に火を灯す
10　見えない床の上を進む
11　浮遊する床を作る

ヒビがたくさん

少ししかヒビがない

体当りで十分！

爆破するのだ！

ひっかかるものはこの3つ

到達着点の前が穴だとマズイ

これがワープゾーンだ

ワープしたらマップで確認

模様のある穴へタイプ

下の部屋にいける

かよくあるのだ

近距離はカンテ

長距離はロッド

エーテル　ゾマ_アの杖

見えない床をこうやって見るのだ

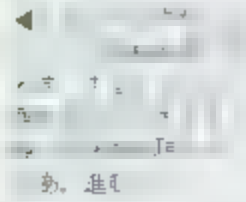
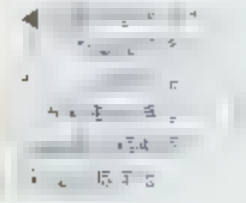
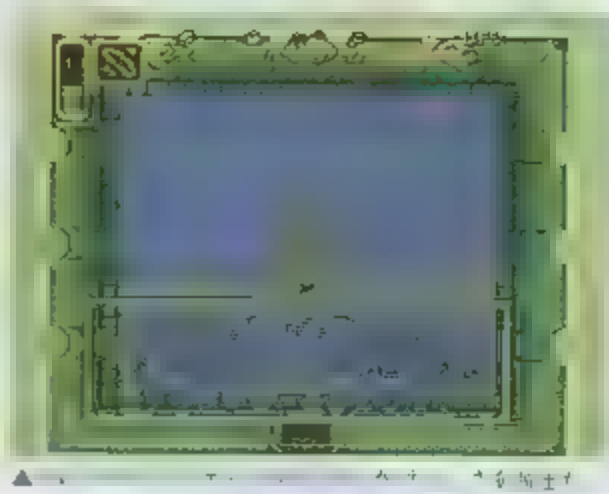
浮かび上かるぞ

おそるおそる

?マークの前で

床が作れるのだ

TECHNIQUE 5

ゲームオーバーになったら

再スタート時は、ライフゲージが3～4に減らされてしまう。このままではビーム攻撃ができないし、ゲームオーバーになる可能性も高い。回復方法としては、買う、モンスターを倒して奪うなど。でも、どうせなら簡単かつルピーを使わなくてすむ方法を選択したい

なんといっても魔法屋だ

ライフの回復で一番有効なのが魔法屋だ。ここにいる店員（魔法使いの助手）に話しかければただでライフゲージを回復してくれる。オカリナを持っているなら2の場所へ

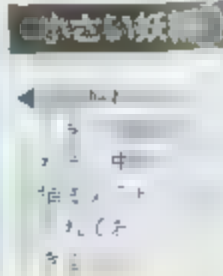
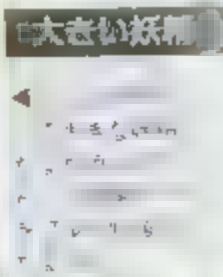
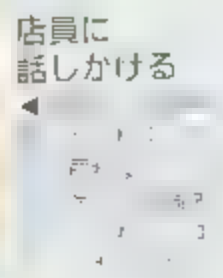
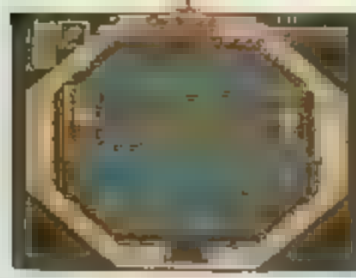
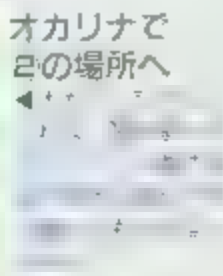
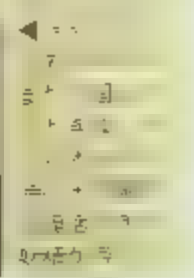
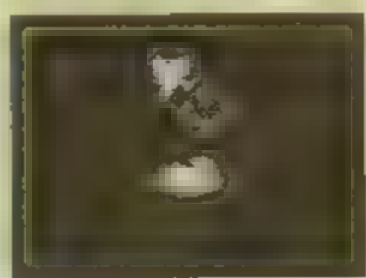
オカリナで2の場所へ

店員に話しかける

妖精の泉を探すのだ

ハイラルの各地に隠されている妖精の泉を見つけ出せば、魔法屋と同じようにライフを回復できる。そして、小さい妖精はビンに入れておくとダンジョン攻略に大変役立つぞ

大きい妖精

小さい妖精

序盤は赤いクスリよりも妖精だ

ゲーム後半のダン［illegible］ンになると、魔法のアイテムを使う機会が非常に増えてくる。再スタート時だけではなく、魔法の力の補給は普段から頭を悩ますと［illegible］

バズブロ［illegible］というモンスタ［illegible］。コイツを倒すと魔法の壺が出現しやすい。じつはこのバ［illegible］くに棲息していたりす［illegible］みたらどう

だろう。そして、滝の中に住んでいる女神、彼女の泉にビンを投げ込むと、なんと緑のクスリを入れて返してくれるのだ

女神にたのむ手もある

▲［illegible］

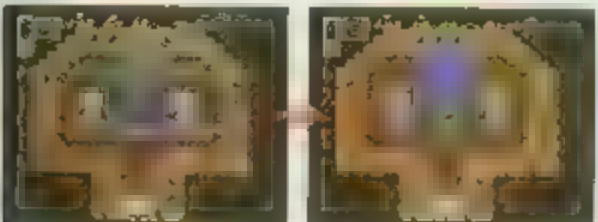
▲［illegible］

これまた敵を倒して

▲［illegible］魔法の壺とカタ［illegible］ているバズブロブ。

▲［illegible］

意外と使う緑のクスリ

◀［illegible］部屋［illegible］火を灯す、なんてこともある。ダンジョンに入る前に1個は緑のクスリを準備

爆弾や矢などのアイテムはゲームオーバー時に数を減らされることはない。しかし魔法の力同様、なにかと不足してしまうものだ。まず最初の方法は、欲しいアイテムを使って攻撃してくるモンスターを倒して奪う。たとえば、矢なら弓兵、爆弾なら闇の世界のヒノックスといったぐあい。そして、攻略したダンジョンの中へ拾いに行くという手もある

敵を倒して奪う

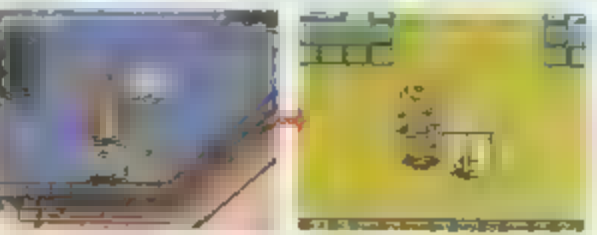
▲［illegible］城付近にいる弓兵が持っている矢

▲［illegible］

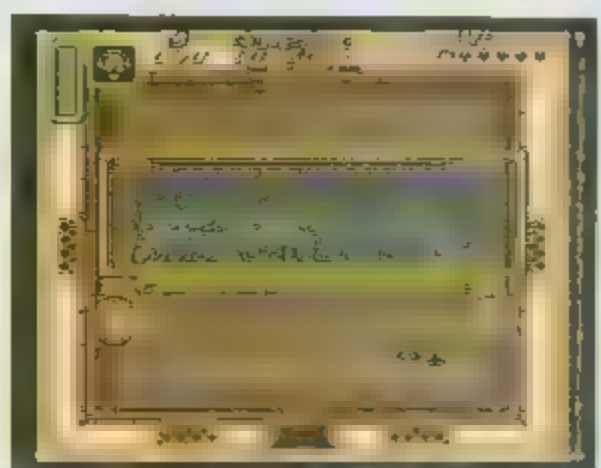
一度ダンジョンの外に出れば、壺の中身は復活しているのだ。壺の中身を覚えておくといい。雑貨屋で高いルピーを払うことはない

ダンジョンの中へ拾いにいく

▲［illegible］

▲［illegible］

持てる数を増やす手もある

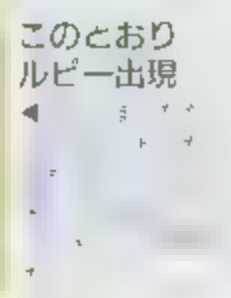
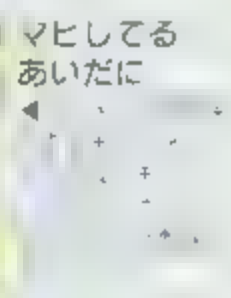
クスリを買ったり、ときにはイベントのために、いくら他で節約してもルピーは必要になる。各地にあるギャンブルに精を出すのもいいが、もっといい方法があるぞ

ギャンブルは楽しいがムチャだ

▲ギャンブルはあくまでギャンブル。少々損をするぐらいのほうがオモシロイ。これで999ルピーは至難の技

ブーメランを使う

ブーメランでモンスターの動きをとめて倒す　　れだけでルピーが必ず出現するのだ。ブーメランは序盤で手にはいる武器なので、モンスターと戦うときはこの方法を積極的に実践しよう。みるみるルピーが貯る。

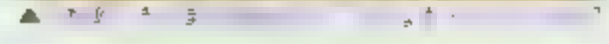
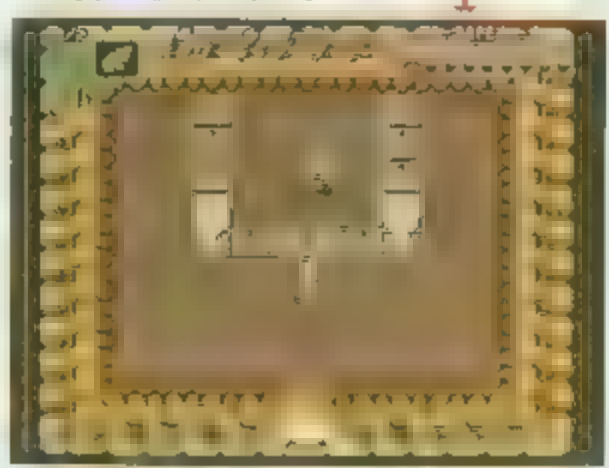
マヒしてるあいだに

このとおりルピー出現

ルピーポイントってナニ?

無限にルピーの出現する場所がある？　信じられないだろうが本当である。場所はハイラルの南、草原のほこら付近。ただし、この場所は石によって塞がれているので、パワーグラブがないと入ることができない。ここを出たり入ったりしてルピ　を集めていけば、5分で500ルピーはカタイぞ

入口発見　全部で50ルピー

何度でも出てくるぞ

めきめき実力がつく糸井式

ゼル伝ドリル 基礎編

この本を、役に立ててもらうために。

糸井重里

「ゼルダの伝説」は、正直なところ、とんでもないゲームです。

おもしろいとか、すごいとか、簡単に言ってしまえない奥の深さがあります。世界中のオトナやコドモが、ゼルダ姫を救出するために昼となく夜となくモンスターや悪者と戦ったり、謎を解いたりするわけで、考えようによっては、ゼルダ姫という女性は世界一の幸福者なのかもしれません。

私も、もちろん、ゼルダ姫救出のために一生懸命に戦いました。時には、このゲームのプロデューサーである宮本さんに、夜中に京都まで電話したりして、ご迷惑をかけてしまいました。

たぶん、「ゼルダの伝説」というゲームソフトを手[illegible]入れたプレイヤーの皆さんも、私と[illegible]ように、「他の勇者たち」に電話をかけながら、冒険を続けるのではないでしょうか。

でも、「他の勇者」に電話をかける前に、この本を開いてください。「そこまで教えないでくれたほうがいいのに」といった多すぎるヒントや、「それじゃよくわかんないよ」という足りなめのヒントをもらうより、「ちょうどいいヒント」を知ったほうが、ゲームが楽しいと思うからです。

特に、「ゼルダの伝説公式ガイドブック」には、私が考案した新しい方式が使われています。

それが、ドリル方式です。ドリル方式は、練習問題のカタチで、「いま知りたいこと」「もっと知りたいこと」を、自然に教えてくれるはずです。この方式は、ともだちに適切なヒントを出してやる時にも、役に立つはずです。実用新案の出願を考えているくらい画期的な方法なので、他の攻略本や雑誌にマネされたくないとさえ思っています。

どうか、あなたの知恵と指とこの本で、美しいゼルダ姫を救出し、世界の平和をとりもどしてください。

問題1 [illegible]回答群から選んで番号を記せ。

CHAPTER 4
CHARACTER CATALOGUE

キャラクター名鑑

冒険には様々な出会いが待ち受けている。未知の出会いもあるが、知っていると便利なこともあるだろう。ここで、味方すべてのキャラクターを紹介するぞ。

封印戦争で活躍した七賢者の血を引く少女。司祭アグニムにより、ハイラル城の地下牢にとらわれている。彼女の叫びが、リンクに伝わり冒険が始まるのだ。

このゲームの主人公。じつは、マスターソードを使うことのできる真の勇者なのだ。左利きなので、常に右から回り込んで敵を攻撃するように心がけよう。

◆リンクをサポートするキャラクター

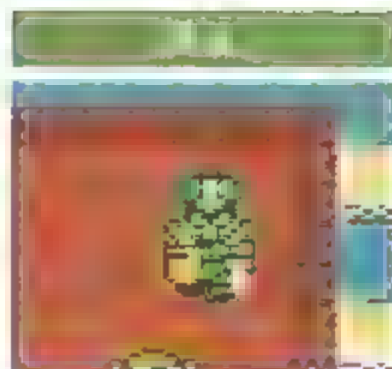
おじさん

ゼルダ姫の声を聞き、真っ先に立ち上がる勇敢なオヤジ。だが、ハイラル城の地下通路で力尽き、後からきたリンクにすべてを託す。

ゾーラの滝に住む。川で泳いでいるゾーラを束ねている、ゾーラの元締め的存在だ。ルピーを払えば、アイテムを売ってくれるかも。

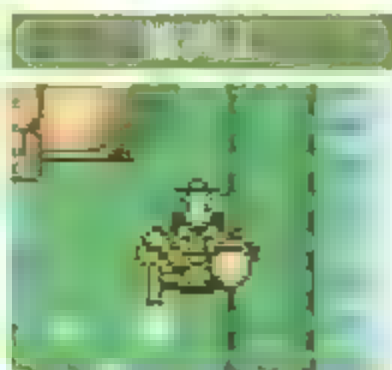
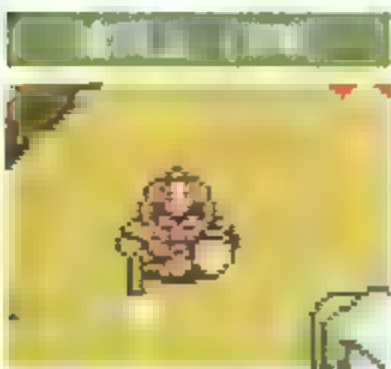
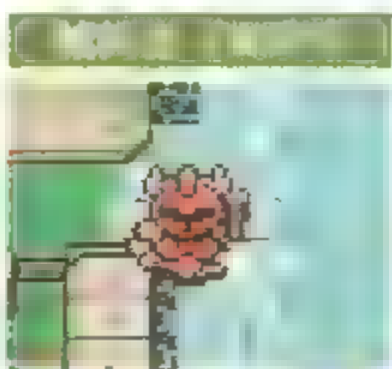
カカリコ村に住む長老だったが、いまは東の神殿付近に身を隠している。リンクがこれから進むべき道を示してくれる人だ。

サルキッキ

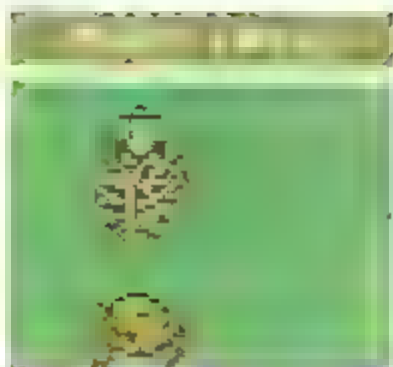
闇の神殿を縄張りとする人なつっこいサル。リンクを見つけると、後を付いてくるぞ。お礼をすれば、冒険の手伝いをしてくれるのだ。

リンクが初めて出会う敵キャラクター。利口じゃないらしく、簡単に背後へ回り込めるぞ。回転斬りの練習台にするといいかもね。

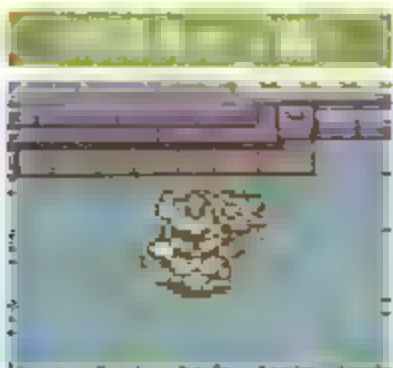
ハイラル城や光の世界の地上を徘徊する兵士。リンクを見つけると、トコトコ歩いてくる。地上物を投げつければ、簡単に倒せるぞ。

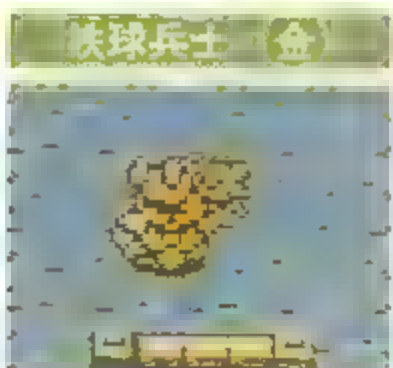
緑の剣兵士より、ちょっとだけ耐久力がある。動きはほとんど同じ。アイスロッドを使えば、一撃で倒すコトができる。やってみよう。

リンクを見つけると一直線に向かってくる。直撃を受けないように気をつければ、怖い存在ではない。ヒラリと交わそう。

リンクを槍で突いてくる。赤いだけに攻撃力もあり、耐久力もある侮れない存在だ。右側から接近して、回転斬りをお見舞いしてやれ。

突撃してくる剣兵士の槍バージョン。突っ込んできたら、その鼻ヅラにブーメランを飛ばして動きを止める。それから剣で攻撃しよう。

左に槍を持ち、それを投げてくる。槍のスペアは何本もあるので、投げ終えたからってすぐに接近しないこと。槍は盾で受けられるぞ。

草むらの根本に潜み、草をどかすと、突如槍で攻撃してくる。槍兵士が草むらに潜んでいるだけで、特別な存在ってワケではない。

遠方からリンクに向けて矢を射る。矢の威力は、体当たりをされたときと同じぐらい。盾で受けることもできる。受けながら接近しよう。

草むらに潜んでいる弓兵士。弓よりも、体当たりで被害を受けるだろう。遭遇したら離れずに剣で斬りつけよう。ひたすら斬りまくれ。

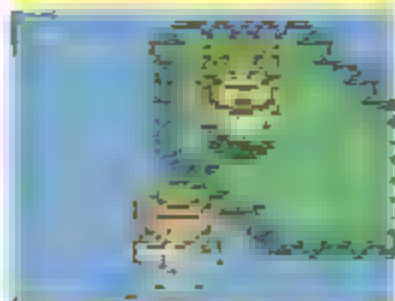
光の世界の地上で、日夜爆弾を投げ続けるボンバーな兵士。爆弾が爆発する前に接近し、剣で攻撃しよう。近付いてしまえば怖くない。

ハイラル城の地下牢の番人だ。鉄球を振り回しているので、うかつに接近できない。ブーメランで動きを止め、剣で斬りつけろ。

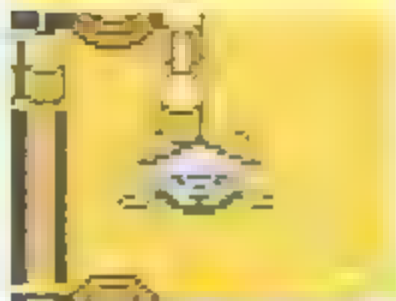
鉄球兵士（金）

ハイラル城の上階で、司祭アグムの警護をしている。行動パターンは黒い鉄球兵士と同じ。ってことは対処方法も同じってことだな。

地下を縦横無尽に動き回るネズミ。周囲が暗いために背後から接近されると、ツライ。剣一振りで倒せるので、逃げずに相手をしよう。

通路をはいずり回るヘビ。動きは素早いが直線的なので、行動パターンが丸見えだ。回転斬りの準備をして待ち伏せするのがベスト。

地下の水路に住みつくコウモリで、洞窟などにも棲息している。ブーメランで倒すことができるので、ブーメランを飛ばしながら進もう。

ゾーラ（歩行タイプ）

ゾーラの川から地上に上がって歩くバージョン。水の中と違って、リンクが動きやすいため、攻撃もしやすい。剣でバシッと斬ろう。

テクタイト（青）

ヘブラ山の山頂に棲息するカメムシくん。跳ね回るため、攻撃の狙いがつけにくい。矢を命中させれば、1本で倒せるのだが……。

テクタイト（赤）

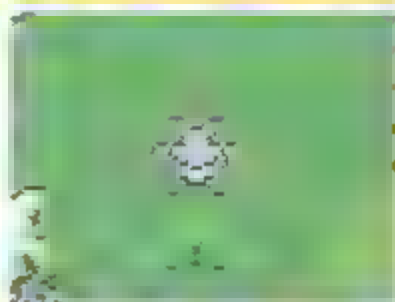
青いテクタイトより攻撃力があり耐久力まである。体当たりされたときのダメージもデカイ。こちらも矢1本で倒せるぞ。当たればね。

ポウ

墓場に漂うオバケで、フワフワとふらつきながら接近してくるぞ。待ちかまえてロッドを使い、一撃で成仏させるのが礼儀ってもんだ。

ヘイシー

地上物の石や草むらの下に潜む。持ち上げようとすると、出現するのだ。現われたら、慌てず騒がず騒がず、剣を一振りして倒そう。

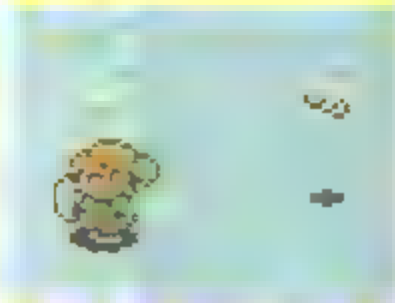
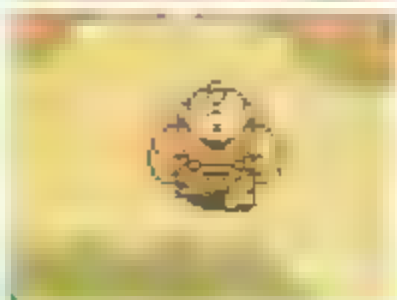
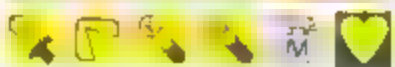
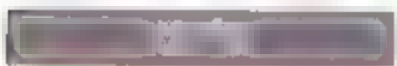
トッポ

茂みに身を隠し、時折跳ね出すウサギのような動物だ。体力がなくダメージを与えられる前に倒せるだろう。かよわいヤツなのだ。

アモス

東の神殿の近くにある彫像のようなキャラクター。リンクが接近すると、命を吹き込まれたように動く。ブーメランで動きを止めろ。

オクタバルーン

ハイリア湖の南にいる風船のようなヤツ。出現後一定の時間で、破裂して小さいオクタバルーンが出現する。やり過ごすのが得策だな。

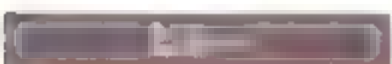
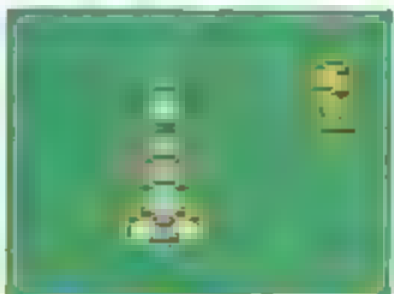
ハチ

ハイラル全般の草や木に潜んでいる。草を刈ると、リンクにまとわりつくように飛びだすのだ。アミで捕まえるコトもできるぞ。

芽眼の生えたキノコ。フワフワと浮遊し、弱いクセに体当たりを敢行してくる。剣で斬りつけるなり、矢を射るなり、好きに倒すがよい。

クラッピーの玉を投げてくるバージョンだが、細かいパラメータが違っている。攻撃力は微々たるものだが、耐久力がアップしている。

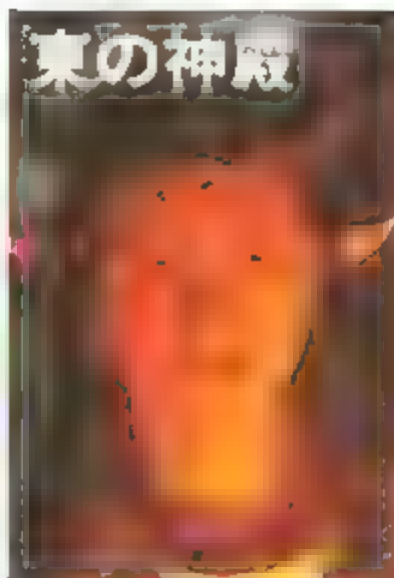
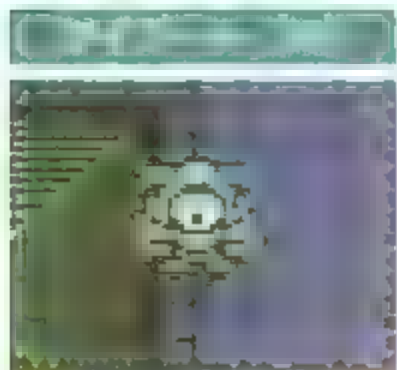
普段はつぼみのようだが、開いたとたんに触手を伸ばすのだ。剣で攻撃するより、遠距離からファイヤロッドで燃やしてしまおう。

口から弾を出すライオンみたいな敵キャラクター。耐久力が異常に高いので、倒そうと考えずに逃げに徹したほうがいいかもしれない。

光の世界で例えるならクロウリーのようなカラス。リンクにまとわりついてくるので、回転斬りなどで倒してしまうのがベスト。

オクタロックの闇の世界バージョン。弾の出しかたや、動きのパターンもまるっきり同じである。斜めから近づいて斬りつけよう。

闇の世界の墓場にいるオバケ。ポウと同じようにロッドを使って、一撃で成仏させてあげよう。ポウとパラメータはまるっきり同じだ。

闇の世界の沼地を我が者顔に泳ぎ回るハサミ虫。攻撃力、耐久力、ともに高いので相手にしないほうが身のためだ。逃げましょう。

闇の世界の岩。触れると、たまに光を放ち、動き出す岩がある。それがコイツなのだ。光ったら剣を振ろう。これで簡単に倒せるハズ。

はぐれものの村に住む。ネズミの姿をしているが、元は光の世界のとうぞくと同じようにスリだったのだろう。倒せないので逃げるのみ。

通路をズリズリ這い回る弱い敵。動きが遅いものと早いものの2種類がいる。剣を一振りすれば排除できるので、障害物にも劣る。

リンクが接近すると、目を見開いて動き出す。一定時間動くと、また沈黙。この繰り返しで行動する。目を開けたとき、矢で攻撃しよう。

行動パターンは、緑のアイモールと同じである。しかし、弓でしかダメージを与えられない。間合いを十分とって、矢を連射しよう。

ダメージを与えると首を投げつける。ガイコツの頭は体当たりされたときのダメージと同じである。部屋の隅に追い込んで剣で攻撃だ。

部屋の中をウロウロするガイコツ。剣で攻撃すると、バックするぞ。コイツも部屋の隅に追い込んでから攻撃すると楽に倒せるぞ。

狭い通路をズリズリ這い回る。まっすぐリンクに向かってくるので、逃げずに攻撃しよう。ブーメランで動きを止めるのがいいかもね。

緑のノーハより動きがちょっとだけ素早い。背中を見せると、必ず体当たりをくらうだろう。正面から攻撃を仕掛けるのが安全だな。

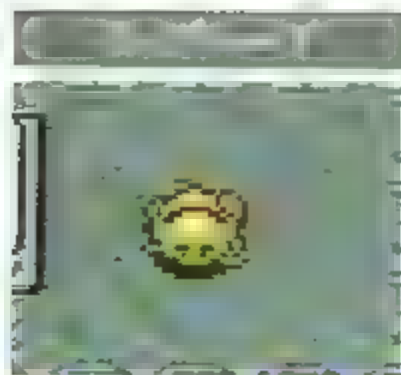
砂の中から現れて火を吐く。見た目はアリジゴク。接近すると引き込まれるところなどは、まさにそれである。剣で斬りまくろう。

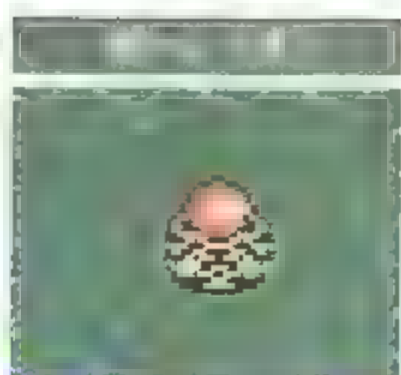
部屋をズリズリ這い回る。動きは素早く、捕まえるコトは至難の技だ。回転斬りの準備をして待ち、近づいてきたらグルッと回転せよ。

狭い通路で火を吐きながら動く小さなドラゴン。動きは直線的だ。壁越しに剣で斬りつけてやるのが美しい倒しかたというものだな。

ほとんど動かない。電気が流されるクラゲのようだ。ビリビリしているときは、ダメージを与えられない。電撃が収まったら剣で攻撃だ。

攻撃すると、ふたつの小さなビリに分裂する。ビリも電撃をビリビリさせているので、攻撃するときはおとなしくなってからにしよう。

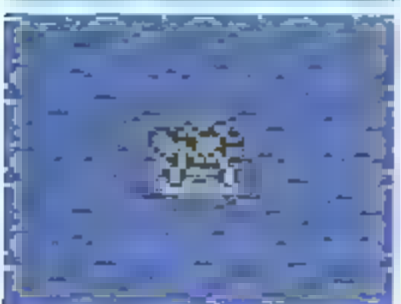
通常では、甲羅がカタイのでまったくダメージを与えられない。ハンマーで振動をおくると、ひっくり返って攻撃可能になるぞ。

頭からリンクに突っ込んでくる猪突猛進野郎。ただし、頭部はガードがカタイため、尻から攻撃しないと、ダメージは与えられないぞ。

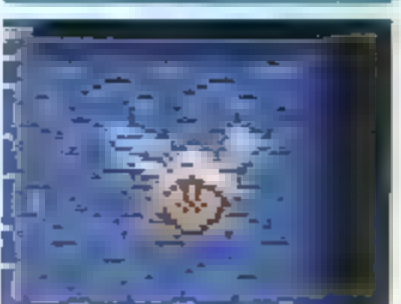
弾力性に富んだボヨヨンな感じのクラゲ。攻撃すると、衝撃が跳ね返ってくるため、足場が不安定な場所では攻撃しないほうがよい。

青いボーンより耐久力が高い。倒すより、避ける。または、穴に落とすなどして、真っ向から対決するのを控えたほうがいいだろう。

コッピ（緑）

リンクとまったく同じ動きをする鏡みたいな敵キャラクター。斜めから接近するような感じで、リンクを動かせば、簡単に倒せるぞ。

コッピ（赤）

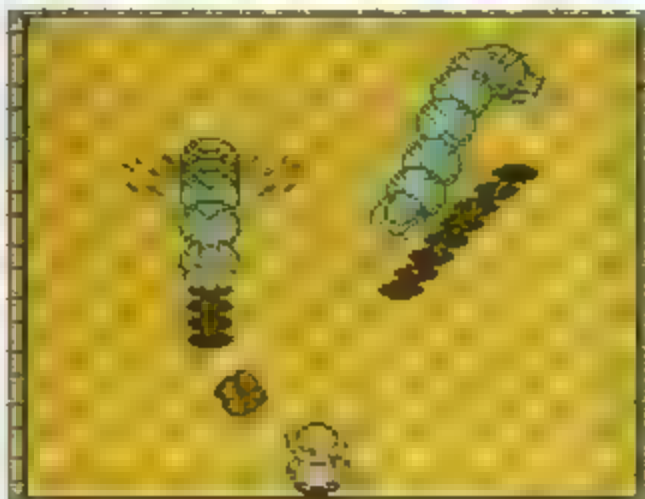
リンクと同じ動きをする。そして、弓でしかダメージを与えられない。少しズレて向き合い、弓を射ったら動いて誘導する。ズバリ命中だ。

水上をスイスイ動き回るアメンボみたいな敵。リンクが泳いでなければ、剣で攻撃するだけ。相手にならないんだけどね……。

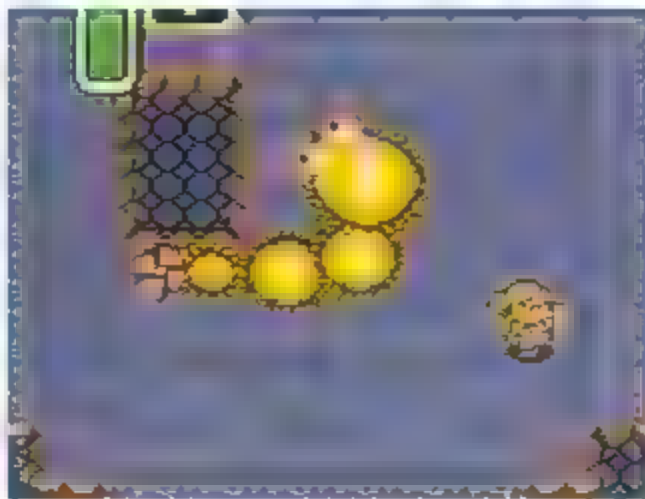
アメーバーのようなブヨブヨ感を持つ。ファイヤロッドで水分を蒸発させて、昇天してもらう。ダメなら逃げる。これが基本だな。

動きは直線的なので、剣で攻撃できる場合は迎え撃とう。リンクが泳いでる場合は、もちろんダメージを受けないように祈るだけだ。

BOSS

●東の神殿　デグアモス

アモスがデカくなった姿。１体だけではなく、全部で６体がまとめて登場する。部屋中を跳ね回るので、とっとと部屋の中央に逃げたほうがいいかもね。最後の１体になると、的確にリンクを追い詰める。弓を使って応戦しよう。

●砂漠の神殿　ラネモーラ

砂地から突如出現し、また砂に戻っていく。イモムシみたいなボスで、３匹が狭い部屋に入り乱れる。出現時に飛び散る砂つぶに注意しよう。剣で斬りつけては逃げる、この繰り返し。爆弾をしかけまくるという手もある。

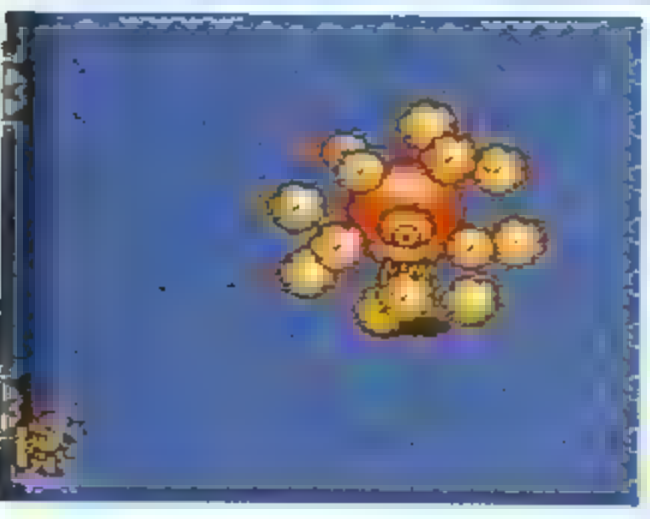
●ヘラの塔　デグテール

テールが巨大化したもの。小さなテールと違い、剣で斬りつけてもはじかれる。スターリン戦車よりカタイ装甲を持っているのだ。さらに、動きが速いため、土俵際で押し出され仕切り直しとなってしまう。弱点はテール？

●ハイラル城　司祭アグニム

光の世界、最大の山場 司祭アグニムとの対決である。太めのビームと、多方向へ分裂するビームを駆使して、リンクを倒さんとしてくるぞ。ただガムシャラに攻撃しても勝ち目はない。いままでに聞いた情報を思い出すのだ。

●闇の神殿　ジャクロック

鉄仮面をかぶっているえんしたたん。口から吐く火の玉と、時折見せるムチのような尻尾が攻撃グンズである。鉄仮面を壊さないと、まったくダメージを与えられないようだ。仮面を爆弾で破壊し、顔を攻撃せよ。

●水のほこら　ワート

たくさんの岩に囲まれているが、実体はただの貧弱なクラゲボス。フックショットなどを使って、ひとつずつ岩をはぎ取ろう。すべて取り除かないと、本体はビクともしないのだ。矢を使うより、回転斬りのほうが効果的だな。

CHAPTER 5

ANOTHER SIDE

ゼルダを作った

◆任天堂開発スタッフ直撃インタビュー

ゲーム史上に残る名作「ゼルダの伝説」をスーパーファミコンというハード上に蘇らせるべく集まったスタッフたち。写真での表情は明るいが、その陰には3年間という苦労の日々が隠されていたのだ

●第1作目がファミコンのディスクシステムで出た『ゼルダの伝説』、第2作目が『リンクの冒険』。今回のシリーズ第3作目がスーパーファミコンで出ると決まったときに、じゃあ、ハードの性能上こんなことができるな、ということはありました？

宮本　そういうことばっかりでしたね。でも頭ばっかり先にいって現実に形が追いつかないということが多かったかな。

森田　あのね、敵が賢いですよ。あ、自慢になっちゃうかな。(笑)

手塚　とにかく森田は丁寧に作る人でね。たとえば、壁ぎわで音をさせたら敵の兵隊は気づくはずだから、ちゃんとサーチしてやってくるようにするとか。

宮本　あの話がおもしろいじゃない。今回の兵隊は、壁ごしでプレーヤーのことが見えなくても、音を聞くとやってくるんです。だからジッと隠れてれば来ないけど、他の兵隊と戦うとその音を聞いて近づいてくるんですよ。でもプログラムでただ「サーチ」とすると、壁も何も関係なくプレーヤーのことを探すということで、中にはただバカみたいにサーチしてる敵もいるんです。本来そういうのは、ちょっとＩＱの低い兵隊なんです。だけど実

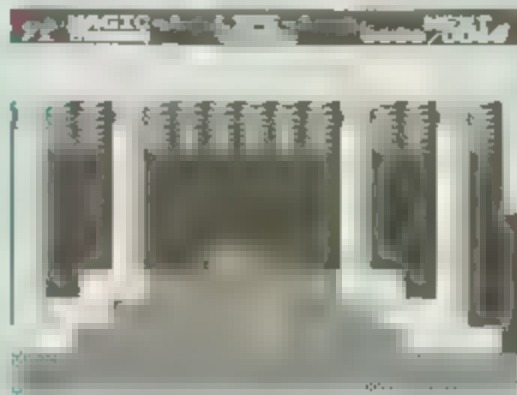
際はそういう敵のほうがゲーム中で強くなっちゃうんです。すると強いつもりで作った敵のほうがバカな敵より弱くなる。そういう状態にはしたくないということで議論になりました。森田がそれはいやだと言ったのを聞いて感銘を受けましたね

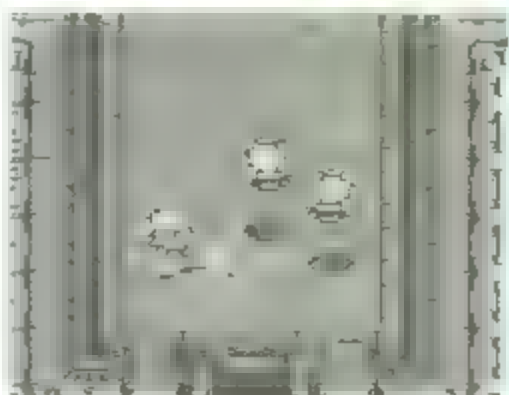
●細かい気配りですね。

宮本　今回はそういうものすごく面倒(めんどう)なことをいっぱいしてるんです。もう、やりだしたらとことんやらなきゃおかしくなってくるんですよ。どこかで割り切ってしまえば全然やらなくてもいいんですけど、それはイヤだし。

◆歴史的名作「ゼルダの伝説」シリーズ

◀「ゼルダの伝説」86年2月21日ディスクシステムの第1弾として発売

◀「リンクの冒険」87年1月

押すならちゃんと力を入れて押したいと。
宮本　それに加えてＲＰＧの良さもちゃんとあるんですよね。オレのプレーヤーはもうナントカの盾を持ってナントカの服を着ているからこんなところではダメージなんか受けないぞ、なんていう自慢話をしている人がおもしろくて。自分のキャラにすごい思い入れがあるわけでしょ。だから名前も自分でつけられるようにしたかったんです。でも最優先しているのはアドベンチャーの部分。さらに大人が納得できるアドベンチャーとなるとそこにパズル的なものが入ってくるわけです。そのうちにどんどんパズルっぽくなってきて、アドベンチャーじゃないなあとかいうことにもなったりして。そうなると果してリアルタイムアドベンチャーというのがおもしろいのかどうか、それよりもゲームの緊張感でおもしろいんじゃないだだろうかと考えてきてしまうんです。

●このゲームの中には光の世界と闇の世界がありますよね。そういう二重構造にしようというのはどのへんから？
宮本　最初は３つ世界があったんですよ。でもやってるほうがわからなくなってきちゃうでしょ。それにシェイプアップしていかなくてはならなかったんです。アクションゲームの上でそういう新しいコンセプトを植え付けるというのはなかなか難しいですからね。
手塚　そのあたり、中郷は現実的だから。最初から３つも作ってられないと言ってたね。
中郷　僕はひとつにしてしまったんですが、あとでふたつに分けて復活させたんです。

◀…サウンドの集大成「ス…ハ…マ…オワールド」二枚組の一枚はSE集。ワーナー

◀ …ト」ソフトの…名…オーケストラで…ワーナーパイオニア／2800円

すが、あまり多いと一体何をするんだったかがわからなくなっちゃうでしょう。

●アトラクションにしても謎解きにしても、それを見つけた、あるいは解いたときの快感というのがありますね。

宮本　最初にヒントをすごく少なくしてやってもらったら、モニターの顔が怒ってました。（笑）でも、その分解けたときの反応がいいんですよ。あの苦労は今思えば楽しい苦労だったというやつですよね。そのあとヒントを増やして親切にしていったら今度はつまらなくなってきて、それでまたヒントを少し減らしたりして。一端ハマったらずっとそこから抜けられない人もいれば、さっき言ったようにわりと浮気に他のことをしてスッと抜けていく人もいて、人間性が出ますよ。

●投げ出してしまいたくならない限りは、ある程度難しくてアトラクションが多いほうがおもしろいですね。

宮本　1作目のときに、最初の構成段階では光線銃を使おうかというのがあったんですが持ってない人が多いでしょ。でもメモリがあったらやってたかもしれないなあ。

手塚　そういうことをやっているときの姿を想像しながら作ってます。

宮本　今って剣と魔法のファンタジーが当り前になっちゃってるでしょ。初めてやったころはそういうマーケットじゃなかったから、そこに魅力があったんですよ。でもシリーズでやる以上、剣と魔法でやるしかないわけです。でもそれをやればやるほど不本意ながら目指すところと違うところへいってしまうわけです。剣と魔法というのがすごく安易なものにされてしまったという気がします。

●確かにそうですね。

宮本　押し込まれたイベントにそって解いていくものはイヤだけれども、やっぱりそうやって作らないとゲームにならないんです。だから「この薬を娘に届けておくれ」というイベントではなく、この娘に何をあげればいいのかを自分で考えるようにしたくて。最初の構想では「食べる」とか「踊る」とか、もっとアクションの種類があったけど収拾がつかなくなってきたんでやめました。

ゼルダの伝説

CF撮影現場レポート

巨大な洞くつセットの中リンクもガノンもおどる!

「でるでるでるでる」という呪文のような歌詞を耳にし、はっとテレビを振り返ればそこには踊るリンクの姿が――

ゲーム画面からキャラクターたちが飛び出してしまったような、あのCFの撮影現場をしっかりレポート！ プロデューサーの予想以上のハードなダンスのために特殊メイクを改善したり、敵将ガノンの巨大なマペットを3人がかりで操作したり。次回、このCFを見るときにはそんなところにも注目してみてね

プロデューサーに聞く

―制作するにあたって苦労したことは？

「まず、キャスティングですね。リンク役の場合は、リンクのイメージを持ちながらダンスが踊れるというのが条件だったので一役を探すのが大変でした。ゼルダ姫もオーディションで選んだのですが、それがたまたま新人弥生というアイドルだったんです。」

―このCFの見どころは？

「やはり、ジャネット・ジャクソンばりのダンスです。ストーリーもゲームをベースとしてアレンジしてあります。」

▲

ゼルダ役
新島　弥生

映画「おあずけ」で主演デビューした、大阪府出身のアイドル。平成4年1月、ポニーキャニオンよりレコードデビューも決定。
「コマーシャルに出演するのは初めてなので、楽しみにしてました。ファミコンでマリオやスポーツのゲームをやったことがあります。」

リンク役
？

兵庫県出身の16歳。リンクにふさわしいとして300人のオーディションの中から選ばれた無名の新人。
「お芝居が初めてなので、周り[illegible]迷惑をかけないようにするのが精いっぱいでした。今後のことはまだ決めていませんが、ダンスだけはずっと続けていきたいと思っています。」

好評発売中

公式ガイドブック

スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第一弾ソフトとして登場後、今やに不動の人気NO.1ゲームを独走中のマリオ4。その唯一の公式ガイドブックがこれだ。全コースマップはもちろん、マリオ開発秘話、アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあがり寿、吉田戦車のまんがも満載。ファン必読の一冊だ。

発売中　780円（税込）

公式ガイドブック

続スーパーマリオワールド完結編

大好評発売中の「任天堂公式ガイドブックスーパーマリオワールド」の第二弾。完全攻略ダイジェスト、任天堂公認裏技大百科のほかに、任天堂の歴史が一読わかるスペシャルリポート堂々一挙掲載。「クマのプー太郎」でおなじみ中川いさみ先生の特別寄稿まんがも読めて、これがトドメの完全版ガイドブック。

発売中／480円（税込）

公式ガイドブック

ファイアーエムブレム百科

90年4月登場後、画期的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、今なおロングセラーを続けるRPGシミュレーション。その戦略の全てを網羅した一冊が「ファイアーエムブレム百科」だ。秘密の店やアイテムも大公開、ゲームに必要なデータは完璧。これさえ読めば君も歴史に残る名将の仲間入り。

発売中／630円（税込）

公式ガイドブック

シムシティー

都市育成シミュレーション、シムシティーのすべてを徹底解剖した、スーパーファミコン版完全無欠の公式ガイドブック。データに即した都市運営の基本から、50万人メガロポリスへの必勝作戦、公式ならではの㊙データに、シムシティーを考える読み物、まんがまで載ってて役に立つこと間違いなし。全市長必読の本。

発売中／880円（税込）

公式ガイドブック

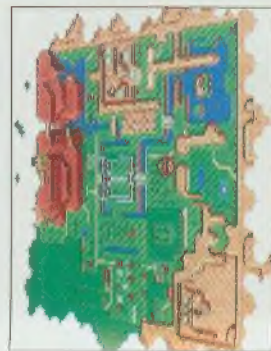
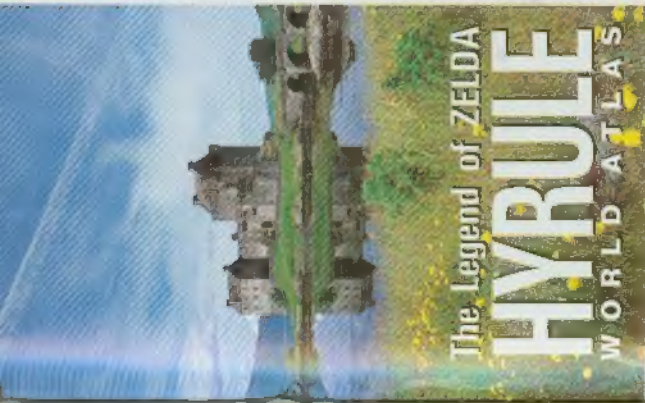
マザー百科

記念すべき任天堂公式ガイドブックシリーズ第一弾。名作保証RPGマザーのワールドを旅するように読み進もう。本を開いた瞬間から君は冒険心あふれる一人の少年だ。もちろん攻略ルートやデータは完璧版。マザーの思い出をいっぱいに詰め込んだ、愛と勇気と友情の一冊。

発売中／780円（税込）

The Legend of ZELDA

HYRULE

WORLD ATLAS

Xボタンで見られるマップでは詳細は解りにくい。右のマップを照らし合わせて使うと便利だ。

MAP INDEX

自分の家	5F
ハイラル城	4 5DE
教会	4C
墓場	5C
長老の家	2D
書の家	2F
東の神殿	8D
草原のほこら	4H
砂漠の神殿	1G
ゾーラの滝	9 10 I J
ハイリア湖	6〜8GH
ヘラの塔	5A
迷いの森	1 2AB
デスマウンテン	4〜7AB
きこりの家	3A

MONSTER DATA

上巻の範囲で登場する全モンスター94体のデータを完全公開。
122ページからのキャラクター名鑑と併せて攻略に利用しよう。

	ブーメラン	剣1	剣2	矢	Fショット	爆弾	Fロッド	Iロッド	ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	緑服
兵士	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	ス	♡	4	1/2
剣兵士(緑)	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	ス	♡	4	1/2
剣兵士(青)	止	2	4	4	止	4	燃	K	燃	凍	ス	♡	6	1/2
剣兵士(突撃)	止	2	4	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	ラ	8	1/2
槍兵士	止	2	3	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	♡	8	1
槍兵士(突撃)	止	2	3	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	♡	8	1
槍兵士(槍投げ)	止	2	3	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	魔	8	1
槍兵士(草むら)	止	2	3	4	止	4	燃	−	燃	K	ス	ラ	8	1
弓兵士	止	2	4	4	止	4	燃	凍	燃	凍	ス	矢	6	1/2
弓兵士(草むら)	止	2	K	K	止	K	燃	K	燃	K	ス	矢	4	1/2
爆弾兵士	止	2	3	4	止	4	燃	凍	燃	凍	ス	爆	8	1
鉄球兵士(黒)	止	2	2	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	金	16	1
鉄球兵士(金)	止	2	2	4	止	4	燃	−	燃	凍	ス	金	16	1
グーズ	止	K	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	ス	金	2	1/4
ローブ	止	2	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	ス	♡	4	1/2
キース	K	K	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	止	−	1	1/4
クロウリー	1	2	K	K	K	K	燃	K	燃	凍	K	魔	4	1/2
ピース	止	K	K	K	止	K	K	凍	燃	凍	ス	♡	2	2
オクタロック	止	K	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	ス	金	2	1
ゲルドマン	1	2	K	K	止	K	K	K	燃	K	止	金	4	1
バズブロブ	止	ビ	ビ	K	止	K	燃	凍	燃	凍	止	魔	3	1/2
テンドル	1	2	4	4	K	4	燃	K	燃	凍	K	ラ	6	1
デッドロック	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	ス	−	−	1
ソーラ	1	2	4	4	止	4	燃	K	燃	K	K	爆	8	1/2
赤くソーラ	止	2	4	4	止	4	燃	K	燃	K	K	爆	8	1/2
テクタイト(青)	止	2	4	K	−	K	燃	凍	K	K	K	金	8	1
テクタイト(赤)	止	2	4	K	−	K	燃	凍	K	K	K	金	12	2
ボウ	1	2	4	4	K	4	K	K	燃	K	−	ラ	8	2
ヘイジー	1	K	K	K	止	K	K	K	K	K	ス	−	2	0

	ブーメラン	剣1	剣2	矢	Fショット	爆弾	Fロッド	Iロッド	ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	緑服
トッポ	1	K	K	K	止	K	燃	K	燃	K	止	♡	2	1/2
アモス	止	2	4	K	止	4	K	凍	燃	K	止	矢	8	1/2
オクタバルーン	1	割	割	割	割	割	燃	割	燃	割	−	−	2	0
ハチ	−	K	K	K	−	K	K	K	K	K	−	−	1	1/4
スライム	止	K	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	K	ラ	2	1/2
とうぞく	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
クー	1	2	4	4	止	4	燃	K	燃	K	K	爆	8	1/2
ヒノックス	止	2	4	4	−	K	8	凍	燃	凍	ス	爆	20	3
ローバー	止	2	4	4	止	4	燃	凍	燃	K	ス	金	9	2
カブラ	止	2	4	4	止	4	燃	凍	燃	K	ス	ラ	12	3
モリブリン	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	ス	♡	4	2
タロス	止	2	4	4	止	4	燃	K	燃	凍	ス	♡	6	1/2
クリーピー(玉投げ)	−	2	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	−	♡	4	2
クリーピー	−	4	K	4	K	4	燃	凍	燃	凍	−	ラ	8	1
ライクライク	1	2	4	4	止	4	燃	8	燃	凍	止	金	12	2
ライネル	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	ラ	24	4
キューネ	1	2	4	4	K	4	燃	K	燃	凍	K	金	8	3
スラロック	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	ス	金	4	2
ヒュー	1	2	4	4	K	4	K	K	燃	K	−	ラ	8	2
モルドアーム	1	2	4	4	K	4	8	8	K	K	K	−	16	4
スタル	1	2	K	K	止	K	K	K	K	K	ス	♡	4	1
ビック	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ポポ	止	K	K	K	K	K	燃	凍	燃	凍	ス	金	2	1/2
アイゴール(緑)	−	2	4	K	−	4	−	−	−	−	−	矢	16	1
アイゴール(赤)	−	−	−	4	−	−	−	−	−	−	−	矢	8	1
スタルフォス(首)	1	2	4	3	止	4	K	4	燃	K	止	ラ	8	1/2
スタルフォス	1	2	K	K	K	K	K	K	燃	K	ス	ラ	4	1/2
リーバ(緑)	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	止	♡	4	1/2
リーバ(赤)	止	2	K	K	止	K	燃	凍	燃	凍	止	♡	4	1/2
デビラント	1	2	K	K	止	K	K	K	燃	K	止	金	4	1
テール	−	2	K	K	K	K	燃	K	燃	K	ス	金	3	1
コドンド	−	K	K	K	−	−	K	凍	燃	凍	ス	ラ	2	1
バリ(青)	−	K	K	K	K	K	燃	K	燃	K	−	ラ	2	1/2

	ブーメラン	剣1	剣2	矢	Fショット	爆弾	Fロッド	Iロッド	ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	緑服
バリ(赤)	−	2	割	割	割	割	燃	割	燃	割	−	ラ	2	1
バメット	1	2	4	4	止	K	K	凍	K	K	止	金	8	1
ヒップルーブ	−	2	K	K	止	K	−	−	燃	K	ス	ラ	4	1
ボーン(青)	−	2	4	−	止	止	−	−	燃	凍	止	ラ	8	1
ボーン(赤)	−	2	4	−	止	止	−	−	燃	凍	止	金	32	2
コッピ(緑)	−	2	4	K	−	4	−	−	−	−	−	矢	16	1
コッピ(赤)	−	−	−	4	−	−	−	−	−	−	−	矢	8	1
ホーバー	−	2	K	K	K	K	燃	凍	K	K	K	金	4	1
キャメロン	K	K	K	K	K	K	K	凍	K	凍	K	−	1	1
ピログーズ	1	K	K	K	K	K	燃	K	燃	K	止	−	2	2
テグアモス	1	4	2	16	−	4	8	8	−	−	−	−	48	1/2
ラネモーラ	−	2	2	4	−	4	8	8	−	−	−	−	16	1
テグテール	−	2	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	1
司祭アグニム	−	−	?	−	−	−	−	−	−	−	−	−	60	1
シークロック	−	−	4	4	−	4	−	−	−	−	−	−	28	2
ワート	−	−	4	4	−	−	8	8	−	−	−	−	32	2

※ボスのデータは状態によって変化。

障害物

	ブーメラン	剣1	剣2	矢	Fショット	爆弾	Fロッド	Iロッド	ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	緑服
スパーク														1
トゲロール														3
ビム														1
カベ砲台														1/2
トラップ(大)														1
トラップ(小)														1
ぐるぐるバー														1
ワインダー														1
カランメイダ														1
バブル														1
集団バブル														1
ボール														1/2
ボヨヨンブロック														−
床ビュン														1
うさぎビーム														−
ボール巨大														1/2

◆表の見方◆ 止／動かなくなる　K／一撃で倒せる　燃／燃える　凍／凍って固まる　割／割れる　ス／スライムに変化　ビ／ビリビリする　?／謎の効果　−／効果なし　♡／ハート　ラ／ランダム　矢／矢　爆／爆弾　魔／魔法の壺　金／ルビー
武器、魔法項目の数字は敵に与えるダメージ　緑服の数字は奪われるハート数